PS4 • Xbox One • PS3 • Xbox 360 • Wii U • PC • PS Vita • 3DS • iOS • Android

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODOS LOS FORMATOS

Nº 266

HOBBY CONSOLAS

FLASHBACK RETRO LOS PRIMEROS ZX

MÁS NOVEDADES DE GRAN TURISMO 6

LAS 10 MEJORAS DE XBOX ONE

JUEGOS INDIE PS4

LOS MECHAS CONQUISTAN LA NEXT GEN

TITANFALL

¡Análisis en primicia!

Zelda Wind Waker HD

Kingdom Hearts HD 1.5 Remix

Rayman Legends Killer is Dead

Killzone Mercenary **Puppeteer**

Duelo de shooters

BATTLEFIELD 4

CALL OF DUTY GHOSTS



Así es la nueva portátil NINTENDO 2DS



BEYOND: DOS ALMAS

F1 2013

NBA 2K14

BATMAN ARKHAM ORIGINS

CONTINÚA TU EXPERIENCIA DIGITAL











DISFRUTA DE LAS MEJORES REVISTAS

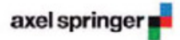






Todas disponibles en tu kiosco digital:





EDITORIAL

BIENVENIDOS



JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas



jabad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

Divirtiéndonos a lomos de titanes

Mi infancia está ligada a Mazinger Z. Aún a costa de revelar mi edad, os quiero contar que a finales de los 70 del siglo pasado yo era un niño que esperaba con ansia que llegara el sábado por la tarde para ver un nuevo episodio de Mazinger en la primera cadena (entonces todavía no se llamaba La 1). Era un momento mágico descubrir a qué ingenio mecánico salido de la maligna mente del Doctor Infierno se deberían enfrentar Koji Kabuto y su súper robot. Sí, he dicho robot, porque tuvieron que pasar muchos años hasta descubrir que el mito de mi niñez en realidad era un mecha, y que las aventuras protagonizadas por robots gigantes constituían un género en sí mismas.

Este ataque de nostalgia no es gratuito, sino que tiene que ver con nuestra portada de este mes. Y es que precisamente los mechas son el gran atractivo de *Titanfall*, un juego que acaba de pasar en agosto por la Gamescom de Colonia, donde ha confirmado las grandes expectativas que ya había despertado en el E3. Si os digo que corre a cargo de Respawn Entertainment quizá os deje fríos, pero si os explico que es la compañía que fundaron los creadores de *Call of Duty Modern Warfare* tras abandonar Infinity Ward, la cosa cambia. En nuestro reportaje no solo os ponemos los dientes largos con el juego, sino que aprovechamos también para enfrentar los títulos exclusivos de PS4 y Xbox One y hacer un poco de historia repasando el origen del fenómeno mecha, en el que mi querido Mazinger Z juega un papel destacado.

El póster doble de GTA V es nuestra manera de celebrar el lanzamiento del juego. Creednos, hemos hecho todo lo posible para poder incluir el análisis, pero no nos llegó a tiempo. Eso sí, cuando leáis estas líneas estará ya a vuestra disposición en nuestra web. ¡Disfrutadlo!



SÍGUENOS EN:

HOBBY CONSOLAS
www.hobbyconsolas.com



@Hobby_Consolas



www.facebook.com/hobbyconsolas



http://bit.ly/Vq68jl



http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV

LA REDACCIÓN



ALBERTO LLORET
Redactor Jefe
alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

¡Hola GTAV! ¿Adiós vida? Cuando leáis esto, ya me habré terminado el modo historia de *GTAV*, pero aún me quedará juego para rato. Su modo online me ha devuelto al fe en los modos multijugador, que últimamente no frecuentaba en exceso. Eso de poder cooperar con 15 amigos me llama demasiado la atención...



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)
david@axelspringer.es
@DMHobby

Top Chicas. En la web hemos iniciado una sección de chicas "llamativas" todos los viernes... y hemos recuperado la polémica de si los juegos son machistas. Es un tema que ha estado patente en la revista desde las primeras modelos de Lara Croft. Nosotros lo hemos resuelto: también hemos incluido un Top chicos.



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

Dos de 2D. Con esto del salto generacional volvemos a fliparnos con la posibilidad de tener gráficos más realistas, pero a veces olvidamos el placer de ver juegos bien hechos con los sprites de toda la vida. Este mes llegan *Dragon's Crown* y *Rayman Legends*... Y su aspecto me impresiona más que el de muchos shooters 3D.

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

• OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODOS LOS FORMATOS. Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todas las plataformas. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

• RIGOR E INDEPENDENCIA. En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...

• MÁXIMA ACTUALIDAD. Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 266



PÁGINA 30 REPORTAJE

TITANFALL

Nos subimos a un mecha para contaros todo sobre este espectacular juego de acción next-gen



BATTLEFIELD 4 VS COD GHOSTS

La guerra de los shooters libra su primera batalla en nuestra revista

PÁGINA 40 COMPARATIVA



PÁGINA 50 NOVEDAD

THE LEGEND OF ZELDA WIND WAKER HD

Llega a Wii U uno de los clásicos de la saga, ¡y nosotros somos los primeros en analizarlo!



PÁGINA 94 PREESTRENO

BEYOND: DOS ALMAS

Probamos nuevos niveles del juego que revolucionará nuestras PS3 en octubre



PÁGINA 74 REPORTAJE

JAPÓN VS OCCIDENTE

Las diferencias culturales se reflejan también en los videojuegos. ¿Os gustaría conocerlas?



PÁGINA 16 NOTICIA

CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2

¡Nuevos datos! ¿Listos para volver al castillo de Drácula?

INAFUNE Y MEGAMAN, ¿SIEMPRE UNIDOS?

MIGHTY Nº9 es el nuevo proyecto de Keiji Inafune, creador de Megaman, y ha dado que hablar no solo porque se va a financiar a través de Kickstarter, sino también por su más que evidente parecido con el clásico de Capcom. ¿Copia? Según Inafune, se debe a su particular "estilo artístico".

NOTICIAS DE VERDAD... AUNQUE NO LO PAREZCAN

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

EDICIÓN MUUUY LIMITADA

UN MILLÓN DE DÓLARES. Eso es lo que costaba la "Super Dangerous Wad Wad Edition" de *Saints Row IV*. ¿Y qué la hacía tan exclusiva? El juego está muy bien, sí, pero había "algo" más: un viaje al espacio con Virgin Galactic, un Toyota Prius, 7 noches en el hotel más lujoso del mundo y un Lamborghini Gallardo. No sabemos si ya tiene comprador.

STAN LEE YA ES HÉROE "LEEGO"

EL MÍTICO GUIONISTA DE MARVEL sigue en plena forma a sus 90 años. Conocíamos su afición por los "cameos" en las últimas películas de super héroes, pero ahora nos va a sorprender también convirtiéndose en personaje jugable de *Lego Marvel Super Heroes*. ¡Y ojo, que pese a su edad será capaz de transformarse en Hulk!





¿HACE UNA BIRRA O UNA PARTIDA?

BEBER CERVEZA es una afición que no conoce fronteras. Los creadores de *Drinking GameZ: Beer Pong* a lo mejor estaban pensando en todos los potenciales jugadores cuando se decidieron a lanzar su ¿simulador de borrachera? en iPhone y iPad. Menuda idea, seguro que habían bebido...

El mundo de los videojuegos sigue trayéndonos noticias que van de lo llamativo a lo increíble. Aquí tenéis las últimas pruebas de que nuestro hobby favorito siempre encuentra motivos para sorprendernos.





LA REALIDAD VIRTUAL ES TAN "APARATOSA"

OCULUS RIFT ha vuelto a poner de actualidad la realidad virtual, un concepto que llevaba unos años aparcado. Y con ella ha regresado una imagen a la que no terminamos de acostumbrarnos: la de los jugadores aislados del mundo exterior con unas aparatosas gafas. La foto de arriba es de la reciente Gamescom de Colonia, mientras que esta de al lado es de unas rumoreadas gafas de PS4, que dicen que también se quiere apuntar a la moda.

La imagen

La Gamescom 2013 llenó Colonia de pasión por la nueva generación

Entre el 21 y el 25 de agosto se celebró la Gamescom, la feria de videojuegos más grande de cuantas se celebran en Europa. Las aglomeraciones eran así de tumultuosas. Normal, pues se podía jugar a la gran mayoría de títulos que verán la luz en el período prenavideño.

Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal).
Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO



LA POLÉMICA

¿Acierta Nintendo con 2DS, el nuevo modelo de portátil?







Alberto Lloret
Redactor Jefe de Hobby Consolas

Jugada maestra de Nintendo

Estoy de acuerdo en que mantener tres versiones distintas de la misma consola (3DS, 3DSXL y 2DS) puede dejar un mensaje un tanto confuso. Pero que con esta jugada se aseguran la atención de los más pequeños (y de sus padres), es innegable. Eliminando el 3D, que era solo recomendable para mayores de 7 años, y lanzando la nueva versión el mismo día que *Pokémon X/Y* solo significa una cosa: que Nintendo sabe muy bien lo que hace. Y si no al tiempo...





Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

Sólo demuestra la futilidad del 3D

Vaya por delante que 3DS es una portátil espectacular. Sin embargo, lo es gracias a su catálogo de juegos, y en ningún caso gracias a lo que aporta el efecto 3D. Aunque 2DS sea barata y vaya a atraer más público, no deja en buen lugar a Nintendo. La excusa para promocionar 3DS era su tecnología estereoscópica y ahora resulta que sale una revisión (la tercera en dos años y medio, que se dice pronto) que prescinde del efecto 3D. ¿Qué tal otra con el Circle Pad Pro integrado?

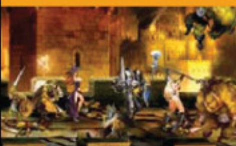
SUBEN



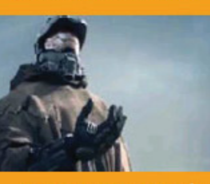
→ EL ANUNCIO de que *FIFA 14* será gratuito para los que reserven Xbox One. Además, incluirá Legends, un modo de juego exclusivo.



→ EL PRECIO DE Wii U, que se rebajará en 50 € coincidiendo con el lanzamiento de *Zelda: Wind Waker HD*, para competir con PS4 y Xbox One.



→ PS VITA, que baja de precio, tiene un resideño a la vista y acaba de recibir *Killzone Mercenary*. Y en octubre llegará el genial *Dragon's Crown*.



→ LA CONFIRMACIÓN de que el tráiler visto en el E3 pertenecía a *Halo 5*. Está previsto que aparezca a lo largo de 2014.

BAJAN



→ SHADOW OF THE ETERNALS, que no ha logrado aún la financiación suficiente con su campaña de Kickstarter.

→ YAKUZA 1 & 2 HD, que ha vendido muy poco en Japón, lo que hace muy improbable que se pueda lanzar en Europa.



→ EL RETRASO DE XBOX ONE A 2014 en países como Rusia, Suecia, Bélgica, Suiza u Holanda. Aquí sí saldrá el 22 de noviembre.



→ LAS FILTRACIONES DE GTA V, tras un error de Sony con los preparativos de la versión descargable del nuevo "sandbox" de Rockstar.

→ ¡ASÍ SE HABLA!



Hideki Kamiya
Fundador de Platinum Games

“No quiero hacer *Bayonetta 3* porque es difícil añadir ideas nuevas cuando una saga tiene ya más de dos entregas.”



Paul Jeal
Director de *F1 2013*

“Hemos estado en el simulador de tres escuderías de Fórmula 1 para introducir cosas en la nueva entrega de la franquicia.”



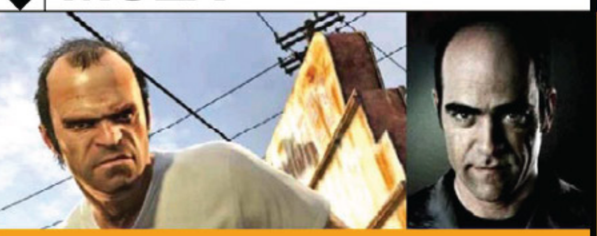
Keiji Inafune
Creador de *MegaMan*

“Los desarrolladores aún no han encontrado formas nuevas de usar PS4 y Xbox One que resulten originales.”

COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

MOLA



➔ Que Trevor, de *Grand Theft Auto V*, sea clavadito a Luis Tosar. Si en el juego tiene la misma mala leche que él en la película *Mientras duermes*, la que nos espera es de auténtico espanto...

Sí, los dos son hombres de armas tomar. Y no te olvides de su presencia delictiva en *Celda 211*: Malamadre estaba un poco más pelón, pero seguro que Rockstar también sacó ideas para aplicarle a Trevor...

➔ Que Miyamoto sea como Jordi Hurtado. Siempre están igual y con las mismas ganas.
Shigeru es un experto en saber y ganar en este mundillo.

➔ Que el guión de *The Last of Us* supere al de muchas producciones de Hollywood.
Más les valdría tomar nota a algunos de los fenómenos que pululan por aquellos lares.

➔ Tener 28 años y estar ansioso por probar *Pokémon X-Y* como si fuera el primero.
Será como volver a elegir entre Bulbasaur, Charmander y Squirtle. ¡Qué tiempos!

➔ Que el personaje de la portada de *Battlefield 4* salga con el pelo engominado. Eso sí que es marcar estilo bélico.
El soldado Recker bien sabe que, para ganar una guerra, hace falta luchar con clase.

➔ Que, gracias a la Consola Virtual, me haya pasado al fin *MegaMan 3*. Era un trauma de mi infancia.
Gracias a la Consola Virtual se está demostrando que no era un mito la existencia de esos juegos casi "impasables".

➔ Empezar el curso escolar y que ya tengamos joyas como *GTA V* y *Kingdom Hearts*.
Desde luego. Así, resulta más fácil volver a la dura rutina.



➔ El número de héroes de *The Wonderful 101*, que coincide con el número de perros de la película *101 dálmatas*.

Es muy probable que Hideki Kamiya se inspirara en tamaña odisea perruna para titular el juego. La lástima es que no salga Cruella de Vil como némesis. ¡Habría sido lo máximo!

NO MOLA

➔ Perder las ganas de irse de vacaciones a una isla, tras ver juegos como *Dead Island*, *Far Cry 3* o *Tomb Raider*. Mejor voy a Benidorm, que allí sólo hay abueletes sin dentadura.

Tampoco hay que ser tremendista. Imagínate la sucesión de emociones fuertes que supondría pasar unos días en una isla repleta de zombis o piratas. Di tú que se corre el riesgo de salir malparado, pero...



➔ Que pasen los años y que ninguna consola tenga la magia de SNES y Megadrive.
Ay, la nostalgia... Sin duda, las dos fueron muy especiales.

➔ Que mi madre me tirara la caja de Super Nintendo. Dos décadas después, le sigo echando la bronca.
¡Dile que, hoy en día, esa caja habría valido su peso en oro!

➔ Que, cuando tengas en tu poder *GTA V*, no haya tiempo para nada más, ni siquiera para leer la Hobby Consolas.
Entre sesión y sesión, seguro que se puede arañar tiempo.

➔ Que no doblen *GTA V* al castellano y te estampes en las persecuciones por tener que leer los subtítulos.
Mira el lado positivo. Así el juego es hasta más desafiante.

➔ Que Chuck Norris no salga en *Metal Gear V*. Nos quedaremos sin ver una batalla que habría sido antológica.
En realidad, Big Boss tiene parte de su ADN. Por eso da tanta felpa. Hideo Kojima nunca da puntada sin dedal.

➔ Que los *Call of Duty* sean más pesados que un cocido.
¿Pero y el delicioso sabor que tiene un cocido? La digestión es el precio que hay que pagar.



➔ Que el protagonista de *The Bureau XCOM Declassified* sea, en realidad, Rex Banner, de Los Simpson. ¿Qué ha sido de su encargo de mantener la Ley Seca en Springfield?

Ese sombrero de ala ancha, esa rectitud, ese carácter arisco, esa capacidad para enfrentarse a lo difícil... Sin duda, es él.

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es



Las cuatro colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

YA SOMOS...
23.700 EN FACEBOOK www.facebook.com/hobbyconsolas
19.000 EN TWITTER www.twitter.com/@hobby_consolas



LA ENCUESTA DE FACEBOOK



El mejor villano plataformero

Os hemos pedido que votéis por el malo más entrañable de los juegos de plataformas clásicos. Y el elegido por vosotros es...

1 Doctor Eggman 40%

De entre todos los genios chiflados, el Dr. Eggman (muchos lo seguís recordando como Robotnik) es el más querido. Lleva dando la brasa a Sonic desde 1991 con cacharros cada vez más alocados, lo que le ha servido para colocarse por delante del mismísimo Bowser, el mayor enemigo de *Super Mario*. Este último también ha sido muy bien valorado, como era de esperar. Se queda con el bronce el Dr. Cortex de *Crash Bandicoot*, seguido, ya de lejos, por el Dr. Willy (*Mega Man*) y King K. Rool (*Donkey Kong Country*).

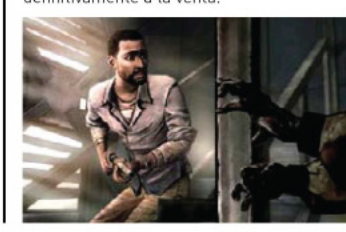
- 2 Bowser.............31%
- 3 Cortex.............22%
- 4 Dr. Willy.............6%
- 5 King K. Rool.......1%



Juegos lanzados sin pulir

THE WALKING DEAD

El paso de versión descargable a física de este título no le ha sentado muy bien, sobre todo de cara a la opinión generalizada: muchos de vosotros os quejáis de los constantes bajones en la tasa de frames y las ralentizaciones, que merman constantemente la experiencia de juego. En otras ocasiones, los errores que mostramos aquí se quedan en simpáticos, pero este tipo de fallos nos parecen más inadmisibles en un juego que se pone definitivamente a la venta.



Galería de fanart

Manda tus dibujos por Facebook

Sergio Rodríguez

Irene García

La pregunta tonta

¡Responde cada miércoles en Facebook!

¿Cómo puede sostener Sora algo tan pesado como la Llave Espada?



Fernando Monroy
"Es que no es una llave. Es... ¡un palooooo, un paloooo, es un paloooo!"

Gema María Sanz
"Porque es un primo lejano de Hércules y por eso se llevan tan bien después. Ese moreno es inconfundible."

Esther Fontenla Gantes
"Brazo no tiene mucho, pero con las manazas que gasta..."

Juan Luis Balboa
"Porque come habichuelas mágicas que le da el duende Karin."

Victor González
"Está formada por un 83% de helio. El resto es corcho pan."



LO MEJOR DEL TIMELINE



Gerard Velasco (Facebook)
"Leyendo vuestro reportaje de 'Los 40 momentos de esta generación', no he podido evitar sacar una sonrisa y una lagrimilla, al recordar tantos momentos."

Jose Link Luk (Facebook)
"Microsoft marcó un golazo en la Gamescom con el anuncio de que *FIFA 14* acompañará a Xbox One de forma gratuita si se reserva la consola."

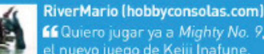
Roy Spinoso (Facebook)
"Hideo Kojima acaba de cumplir los 50 años y es el mismo caso que el de Shigeru Miyamoto: no aparenta más de 35 años."

@DavidChuti (Twitter)
"Gracias a vuestro reportaje del aniversario de NES, la he sacado del baúl después de muchos años y ha sido increíble volver a jugar. ¡Qué recuerdos!"

@davrix23 (Twitter)
"La bajada de precio de Wii U es una gran noticia. Ojalá le dé un empujón de cara a batirse en Navidad contra dos monstruos como PS4 y Xbox One."

@lucaszrad (Twitter)
"¿Qué es lo peor de pasar las vacaciones fuera del país? Que quieras volver sólo para leer la nueva Hobby."

@AndresMachoXIII (Twitter)
"Ha sido difícil estando en la playita, pero lo conseguí: participación para el número 266 de Hobby Consolas, al 100%. ¡Qué satisfacción tengo!"



RiverMario (hobbyconsolas.com)
"Quiero jugar ya a *Mighty No. 9*, el nuevo juego de Keiji Inafune. ¡Tengo el *MegaMan* para Super Nintendo intacto dentro de su caja!"

Jonay_uta (hobbyconsolas.com)
"*PES 2014* no incluirá estadios españoles. Como siga así, se quedará sin licencias, y sería un fastidio para los que siempre hemos comprado *PES*."

Revolution (hobbyconsolas.com)
"Hideki Kamiya ya piensa en una secuela de *The Wonderful 101*. El apoyo de Platinum Games es, sin duda, algo muy positivo para Nintendo."

Neko (hobbyconsolas.com)
"Creo que el barroquismo visual de *Castlevania Lords of Shadow 2* va a estar a la altura del de *Darksiders II*, que es sobrecogedor. ¡Bravo por Mercury Steam!."





RETUITEANDO OFFLINE por Manuel del Campo

...Y Kojima habló del erotismo de sus personajes... y la lío parda...

A quién seguir



Oculus Rift
Este dispositivo de Realidad Virtual está dando que hablar. ¿Primer intento serio?



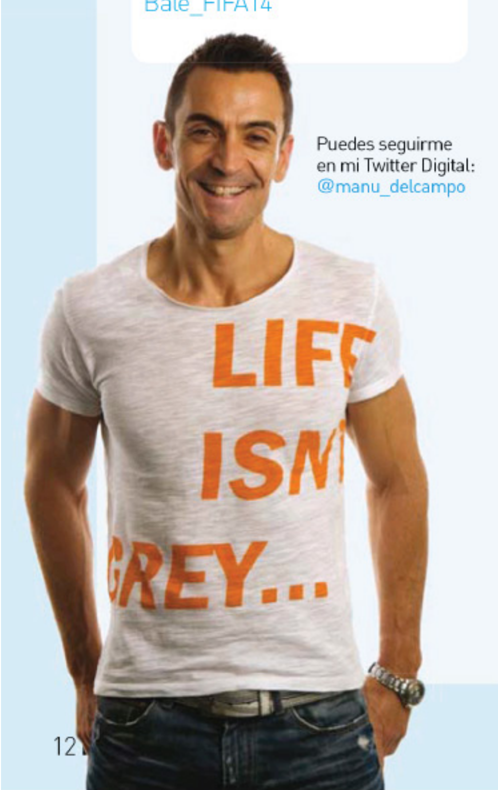
The Human Element
Llegará en 2015, pero este survival horror en mundo abierto promete.



Electronic Arts
Están trabajando en seis nuevas franquicias, y quieren ser atrevidos y originales

Tendencias

- RealidadVirtualPS4
- #SmartWatch
- Robocop
- SmartGlass
- Nintendo2DS
- Marvel
- Monster_hunter4
- Bale_FIFA14



Puedes seguirme en mi Twitter Digital: @manu_delcampo

Promesas Microsoft



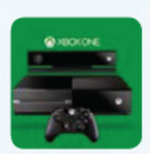
FuturoXbox360 @Yusuf_Mehdi

El Director de Marketing de Microsoft asegura que su actual consola será apoyada por la compañía al menos hasta 2016. Según Mehdi, habrá más de 100 nuevos juegos para Xbox 360.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Me parece perfecto, pero para ello tendremos que ver un cambio con respecto a los últimos meses, donde Microsoft no se ha matado a lanzar juegos precisamente... Y habrá que ver qué tipo de juegos, si entre ellos habrá grandes lanzamientos. En fin, tomémosle la palabra a este buen hombre y veremos...



PrecioXboxOne @Albert_Penello

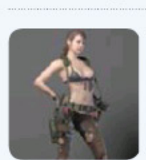
El Director de la marca Xbox afirma que los 100 euros que valdrá de más Xbox One con respecto a PS4 se justifican de sobra por las prestaciones que ofrecerá la máquina (juegos, Kinect, Online...)

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Recuerdo (batallitas del abuelo) que un argumento similar se usó con la primera Xbox con respecto a PS2... y el final del cuento ya lo sabemos. Lo caro a veces es mejor, pero los usuarios también tenemos que apreciar ese valor.

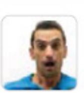
Sexo y diseño



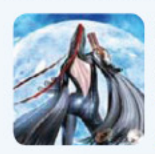
Erotismo @Hideo_Kojima

El creador de *Metal Gear* soltó que le gustaría que los personajes de *MGS 5* fueran más eróticos para vender más figuras. Luego echó la culpa al traductor y aclaró que quiso decir "sexys".

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



¿Erótico? ¿Sexy? No tengo muy claro qué es más correcto, aunque ninguna expresión me parece ofensiva. A Kojima le encanta hablar y a veces suelta perlas muy golosas. El erotismo vende, y no me parece reprobable si la calidad del juego está fuera de toda duda... y en *Metal Gear* lo está.



QuietRepugnante@David_Ellis

El diseñador de *Halo 4*, David Ellis, hizo su valoración del tema anterior: "Me parece repugnante Se trata de convertir a la mujer en objeto y es sexista. Está industria debe ser mejor, está llena de críos"

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Una reacción exagerada. Él mismo afirma "que le gustan las tetas como al que más" y que *Bayonetta* es un ejemplo de usar el sexo en un sentido adecuado. Sin saber siquiera qué papel tendrá este personaje, Hideo dice que se comerá sus palabras.

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE AGOSTO — DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Animal Crossing: New...	3DS	-	1
2	Far Cry 3	PS3	7	4
3	Saints Row IV	PS3	-	1
4	Minecraft	360	6	2
5	The Last of Us	PS3	1	3
6	Red Dead Redemption	PS3	2	5
7	Tomb Raider	PS3	-	1
8	Tales of Xillia	PS3	-	1
9	FIFA 13	PS3	3	3
10	PayDay 2	PS3	-	1





Saints Row IV
El nuevo "sandbox" de Volition Games ha logrado colarse en las listas de venta con su hilarante propuesta de superpoderes. No se podía esperar menos del todopoderoso presidente de los Estados Unidos de América.

Animal Crossing: New Leaf
El simulador social de 3DS ha sido un éxito mundial, y en España no ha sido menos. ¡Viva el alcalde del pueblo!

Por plataformas

PS3
1 Far Cry 3
2 Saints Row IV
3 The Last of Us
4 Red Dead Redemption
5 Tomb Raider

XBOX 360
1 Minecraft
2 Far Cry 3
3 Red Dead Redemption
4 Saints Row IV
5 FIFA 13

Wii U
1 Rayman Legends
2 Disney Infinity
3 The Wonderful 101
4 N. Super Mario Bros U
5 Pikmin 3

Wii
1 Disney Infinity
2 Zumba Fitness 2
3 Just Dance 4
4 Super Mario Galaxy
5 Animal Crossing

3DS
1 Animal Crossing: New...
2 N. Super Mario Bros 2
3 Donkey Kong C. Returns
4 Pokémon M. Misterioso
5 Mario Kart 7

NDS
1 Monster High: Patinaje
2 Dragon Ball Z: Attack...
3 Planes
4 Dora y sus amigos: Un...
5 Barbie Jet Set & Style

PS VITA
1 MotoGP 13
2 Epic Mickey 2
3 WRC 3
4 Assassin's Creed III
5 Jak & Daxter Trilogy

PC
1 Far Cry 2
2 Los Sims 3: Aventura...
3 Los Sims 3: Disco de..
4 Age of Mythology: The...
5 Guild Wars 2

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 19 al 25 de agosto — Datos cedidos por VGChartz

1. Super Robot Taisen OG Saga: Masou... PS3
2. Disney Magic Castle: My Happy Life 3DS
3. Mario & Luigi: Dream Team Bros 3DS
4. Conception II: Shichisei no Michibiki... PS Vita
5. Super Robot Taisen OG Saga: Masou... PS Vita
6. Tomodachi Collection: Shin Seikatsu 3DS
7. Dungeons & Dragons: Mystara Eiyuu... PS3
8. Animal Crosing: New Leaf 3DS
9. Youkai Watch 3DS
10. Luigi's Mansion 2 3DS

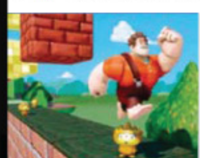


Super Robot Taisen OG Saga: Masou Kishin III - Pride of Justice. La pasión japonesa por los "mechas" ha llevado a este juego a la lista por partida doble, tanto en PS3 como en PS Vita.

En EE.UU.

Del 18 al 24 de agosto — Datos cedidos por VGChartz

1. Saints Row IV Xbox 360
2. Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist Xbox 360
3. Saints Row IV PS3
4. Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist PS3
5. Disney Infinity Xbox 360
6. Disney Infinity Wii
7. Disney Infinity PS3
8. The Bureau XCOM Declassified Xbox 360
9. Disney Infinity Wii U
10. The Bureau XCOM Declassified PS3



Disney Infinity. La original propuesta de Disney, con figuras que complementan al juego, se ha colado por partida cuádruple en la lista. Es lo que tiene el tirón de sus muchos personajes.

En Gran Bretaña

Del 18 al 24 de agosto — Datos cedidos por VGChartz

1. Saints Row IV Xbox 360
2. Saints Row IV PS3
3. Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist Xbox 360
4. Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist PS3
5. Minecraft Xbox 360
6. Disney Infinity Xbox 360
7. Animal Crossing: New Leaf 3DS
8. The Last of Us PS3
9. Disney Infinity Wii
10. Call of Duty Black Ops II Xbox 360

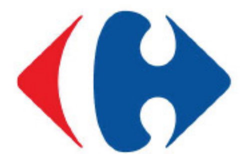


Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist. Tras un tiempo en el silencio, el sigiloso Sam Fisher se ha vuelto a hacer notar. Su nueva aventura se ha colado en las listas de Gran Bretaña y EE.UU.

La cifra

1.000.000 son las copias que ha conseguido vender **Saints Row IV** durante su primera semana en el mercado.

Carrefour





Reserva ya los próximos lanzamientos en Carrefour

Te descontamos 15€ reservando uno de estos juegos*



PVPR 72,50€
A la venta el 17/09
Regalo Póster doble + DLC: Dirigible Atomic



PVPR 71,90€
A la venta el 26/09
Regalo DLC: Pack Adidas + 4 sobres oro



PVPR 63,50€
A la venta el 25/10
Regalo DLC: DeathStroke



PVPR 71,90€
A la venta el 31/10
Edición especial + Regalo DLC



PVPR 71€
A la venta el 31/10
Regalo DLC: Premio de Castaway



PVPR 72,90€
A la venta el 05/11



PVPR 82€
A la venta 06/12
Edición especial Anniversary



PVPR 71,90€
A la venta el 21/11
Regalo DLC: Intocables

Reserva ahora en nuestra tienda Online





* El descuento se aplicará sobre el PVPR (Precio Venta al Público Recomendado)

CÓMO REALIZAR LA RESERVA EN TU HIPERMERCADO CARREFOUR

Busca la tarjeta de reserva en la sección de videojuegos y págala en caja.
A partir del día del lanzamiento, acércate al hipermercado donde realizaste la reserva, recoge el juego y preséntalo en caja junto con tu tarjeta de reserva y el ticket de compra de la misma.

Te descontamos 10€ reservando uno de estos juegos*



PVPR 71,90€
A la venta el 04/10
Edición especial Classic



PVPR 62,50€
A la venta el 04/10
Regalo DLC: King James Bonus Pack

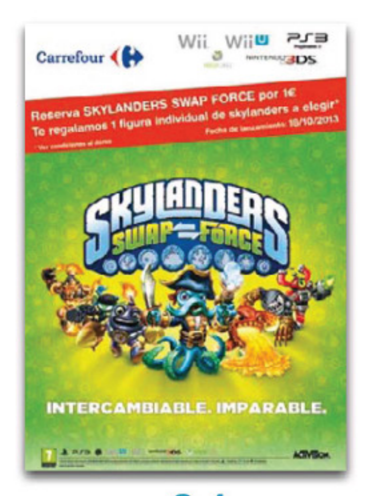


PVPR 71,90€
A la venta el 09/10
Edición especial limitada



PVPR 52,50€
A la venta el 22/11

Reserva Skylanders Swapforce y te regalamos 1 FIGURA INDIVIDUAL*



PVPR 64,90€
A la venta el 18/10

* A elegir del stock disponible en la tienda que se realizó la reserva

Reserva XBOX ONE y llévate gratis el juego descargable FIFA 14*



PVPR 499€
A la venta en noviembre
Consola edición conmemorativa Day 1

* Incluye Token juego FIFA 14

Reserva PS4 para no quedarte sin ella y ACUMULA 20€ EN TU CHEQUE AHORRO*



PVPR 399€
A la venta el 29/11

* Si no eres del club Carrefour solicita información en Attn. al Cliente

No se garantiza la entrega el dia del lanzamiento

* El descuento se aplicará sobre el PVPR (Precio Venta al Público Recomendado)

CÓMO REALIZAR LA RESERVA A TRAVÉS DE INTERNET

Accede a www.carrefouronline.es, dirígite a la zona de Reservas de la sección de Videojuegos y selecciona el título que deseas reservar.
Selecciona la forma de reserva de tu videojuego, compra en Hipermercado o compra Online. Completa el formulario de reserva. En caso de compra en Hipermercado, debes seleccionar en cuál lo harás.
Unos días antes del lanzamiento, recibirás un e-m@il de confirmación con el código que garantiza tu reserva y la fecha de puesta a la venta.

Reserva ahora en nuestra tienda Online





NUEVOS DATOS XBOX ONE

10 novedades y cambios que hacen más atractiva a One

Desde su anuncio oficial durante el pasado E3 2013, muchas cosas han cambiado en Xbox One, en gran medida debido a la reacción "negativa" de los fans. Por suerte, todos los cambios están siendo para mejor... ¿conseguirá así atraer de nuevo a los jugadores?

En apenas 3 meses, Xbox One ha pasado de ser un sistema cerrado a cal y canto (obligatoriedad de conectarse cada 24 horas, mayor control de la compra/venta de juegos de segunda mano...) a algo mucho más flexible y atractivo, tanto para el público general como para los desarrolladores. Esto es, a grandes rasgos, todo lo que ha cambiado en Xbox One con el fin de "congraciarse" con el público...

1 ELIMINACIÓN DE TODAS LAS BARRERAS: adiós al "always on", la limitación de la compra/venta... Fue lo primero que se cargó Microsoft ante las reacciones negativas. En dos palabras, Xbox One se parecerá mucho más a lo que ofrecen las actuales Xbox 360 y PS3. Podrás vender tus juegos, jugar desconectado (solo será necesaria una conexión inicial obligatoria al comprar la consola). Incluso en temas de DRM, olvida lo anunciado: como mucho habrá pases online, como ahora.

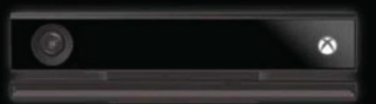


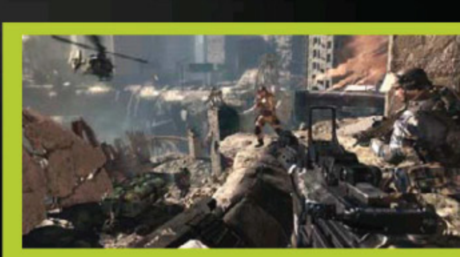
MICROSOFT HA RETIRADO TODAS LAS MEDIDAS MÁS POLÉMICAS EN TORNO A XBOX ONE

2 MICROSOFT HA MEJORADO EL RENDIMIENTO DE LA CONSOLA. Ha introducido cambios tanto en la CPU como en la GPU (o unidad de proceso gráfico). En el caso de la CPU, ahora alcanzará los 1,75 GHz (frente a los 1,6 iniciales), mientras que la GPU pasará de 800 a 853 MHz. Puede parecer poco, pero seguro que se notará. Y eso sin contar con el potencial extra que podrá sacar de la nube...



3 KINECT YA NO SERÁ OBLIGATORIO. Era otro de los temas que más suspicacias estaba levantando (se llegó a decir que funcionaría siempre y que estaría "espiándonos"). Pues bien, ya podremos jugar sin necesidad de tener el sensor conectado y, lo que es aún mejor, pese a lo que se llegó a decir, SÍ entenderá los comandos en castellano (algunos solo funcionarán en inglés, como "Xbox On").





4 NOVEDADES EN XBOX LIVE. Microsoft también está actualizando su servicio online para diferenciarse aún más de los rivales. Por su parte, el Season Pass Guarantee garantiza que todo el DLC que compremos de un juego en Xbox 360 estará disponible para One (como en *CoD Ghosts*), además de poder transferir perfiles entre ambos sistemas, la desaparición de los MS Points para pagar en euros (ya disponible)...

5 LOS JUEGOS MULTIPLATAFORMA, MÁS ASEQUIBLES EN LA "NEXT GEN". Si eres de los que tienes Xbox 360 y piensas comprar *Call of Duty Ghosts*, *Battlefield 4* o *Assassin's Creed IV*, te alegrará saber que podrás comprarlos tranquilamente en 360 el día de lanzamiento para hacerte con una copia digital de estos juegos cuando se lancen para Xbox One por 10 dólares (falta confirmación para Europa, pero algo parecido habrá). En PS4 habrá algo parecido.

6 COMPARTIR CUENTA GOLD Y CONTENIDO DESCARGADO. A diferencia de Xbox 360, si tienes una cuenta Xbox Live Gold, abarcará tanto a Xbox 360 como a Xbox One. Pero, además, en esta última, todas las cuentas que haya en tu consola podrán acceder tanto al servicio online como a los juegos y contenido descargados sin tener que iniciar sesión con el perfil que lo compró...



7 LLÉVATE GRATIS FIFA 14 AL RESERVAR LA CONSOLA. Con este golpe de efecto, Microsoft ha añadido 70 euros de valor extra al pack inicial de la consola (que incluye Kinect aunque ya no sea obligatorio), reduciendo así las "diferencias" que lo separan de los 399 € de PS4. Eso sí, es un código digital, no una copia física del juego.



8 XBOX ONE PODRÁ DESCARGAR E INSTALAR JUEGOS EN ALMACENAMIENTO EXTERNO. El disco duro interno de 500 GB de Xbox One no se podrá extraer y cambiar por uno de mayor capacidad, pero Microsoft está trabajando para que en el futuro, tras el lanzamiento, se puedan descargar e instalar juegos en, por ejemplo, un disco duro externo.

9 NUEVA POLÍTICA DE AUTOPUBLICACIÓN PARA INDIES. Tras escuchar las "quejas" de más de 50 desarrolladores independientes, Microsoft también ha relajado los requisitos para que este tipo de creadores puedan "autopublicar" sus obras con menor control por parte del gigante americano. Una excelente noticia para los jugadores, porque lo que garantiza esa medida es que en el futuro veremos muchos más juegos "indie".

10 FECHA DE LANZAMIENTO. Microsoft ya ha confirmado que la consola llegará a España el 22 de noviembre, una semana antes que PS4. Por ahora solo llegará en color negro, pero ya se ha podido ver una versión blanca para empleados de la compañía. No nos extrañaría nada que unos meses después se pusiera a la venta. Desde luego bonita es a "rabiar"...



¡29 DE NOVIEMBRE!

PS4 ya tiene fecha de salida para el mercado europeo: el 29 de noviembre. Los usuarios de Estados Unidos, más afortunados, podrán adquirirla desde el 15 de noviembre.

NUEVOS DATOS PS4 - PS3 - PS VITA

La revolución "indie" se hace fuerte en PlayStation

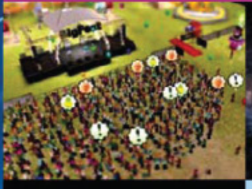
PlayStation 4 y PS Vita harán de los juegos alternativos una de sus grandes bazas. La conferencia de Sony en la Gamescom estuvo centrada, en buena medida, en los desarrollos independientes, que ya han demostrado su potencial.

De un tiempo a esta parte, los juegos "indie" se han convertido en un fenómeno social dentro del mundillo de los videojuegos. Títulos como *Journey*, *FEZ*, *Limbo* o *Braid* se han aprovechado de la relevancia que han cobrado las descargas online durante la generación que ya se acaba. Para hacer títulos sobresalientes, no hace falta disponer de estudios gigantescos y medios técnicos futuristas. En contraposición a los famosos títulos AAA, los pequeños estudios han demostrado que también pueden firmar títulos maravillosos. Sony lo sabe bien y, por eso, en la Gamescom 2013 hizo hincapié en la enorme importancia que van a tener los juegos "indie" en el futuro próximo, tanto en PlayStation 4 y PS Vita como, incluso, en PS3.

La compañía japonesa lleva trabajando con la comunidad "indie" desde hace tiempo, pero el vínculo va a ser aún mayor en lo sucesivo, pues una de las prioridades es prestar toda la ayuda posible a los estudios de desarrollo independientes para que puedan llevar títulos en exclusiva a la PS Store. En PS3, el mercado digital de juegos "pequeños" ya ha demostrado su potencial, así que, en PS4, era inevitable convertirlo en un pilar básico.

Durante la Gamescom, la conferencia de Sony estuvo copada, en buena medida, por estos títulos (se anunciaron cerca de 20), a lo que hay que añadir la celebración de diversas ponencias de responsables de estudios independientes. Esto denota que, a día de hoy, la compañía le lleva un cuerpo de ventaja a Microsoft (que ya ha cambiado su política "indie" para facilitarles las cosas) y, sobre todo, a Nintendo. Entre los títulos "indie" presentes en Colonia destacaron varios: el más importante quizás sea *Rime*, de los españoles Tequila Works, que recordará a títulos como *ICO* por su estética y por su soberbia banda sonora. Otro al que no hay que perder la vista es *Murasaki Baby*, de los italianos Ovosonico, que llenará PS Vita de magia. Queda claro que la creatividad y la calidad no están limitadas sólo a presupuestos multimillonarios o grandes entramados técnicos...

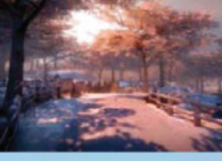
LOS JUEGOS "INDIE" DEJAN CLARO QUE LA CALIDAD NO DEPENDE SÓLO DEL PRESUPUESTO



BIG FEST

PS4, Vita ■ On the Metal ■ 2014

COMO PROMOTORES MUSICALES, deberemos gestionar un festival, eligiendo el tipo de bandas (rock, country, hip hop, heavy...) y tomando decisiones que atraigan más público. Será "free to play" y podremos visitar las creaciones de los demás.



EVERYBODY'S GONE TO RAPTURE

PS4 ■ Chinese Room ■ 2014

UN CIENTÍFICO será el protagonista de este título ambientado en el fin del mundo. En primera persona, deberemos viajar por un mundo abierto para descubrir qué ha ocurrido, interactuando con objetos, escenarios y personajes.



FEZ

PS4, PS3, Vita ■ Polytron ■ 2013

EL ACLAMADO JUEGO DE XBOX LIVE ARCADE se trasladará a todas las consolas de Sony. Su pálido protagonista tendrá que hacer frente a diversas plataformas y puzles en 2D, con una gran importancia de las rotaciones de la cámara.



MURASAKI BABY

PS Vita ■ Ovosonico ■ 2014

UNA NIÑA DESAMPARADA será la protagonista de esta aventura, llena de puzles. Después de que la pobre se despierte en un mundo extraño, deberemos ayudarla a encontrar a su madre, llevándola de la mano con la pantalla táctil.





EL TONO MELANCÓLICO del juego recuerda sobremanera a *ICO*, uno de los juegos más especiales de la historia de las consolas de Sony.

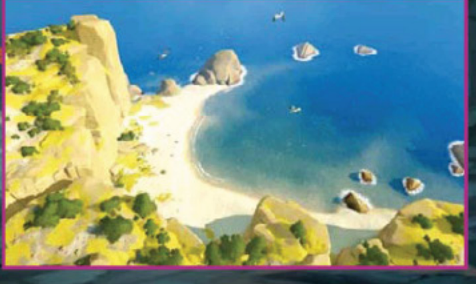
RIME

■ PS4 ■ Tequila Works ■ 2014

EL ESTUDIO ESPAÑOL TEQUILA WORKS está desarrollando este título, uno de los más prometedores del catálogo "indie" de PS4. El juego contará con una marcada estética "cartoon" y una dirección artística preciosista, que, sin exagerar, recuerda al mítico *ICO*, aparecido en PS2.

El juego nos llevará hasta una isla que habrá que explorar. Así, el desarrollo será en un mundo abierto, con numerosas zonas de plataformas y áreas por las que trepar. Además, la luz tendrá un uso muy importante, por ejemplo, mediante antorchas con las que iluminar tramos oscuros. Más importante aún será la música, tan melancólica como cautivadora y en la que están trabajando Akira Yamaoka, mítico compositor de *Silent Hill*, y David García. La música lo será todo en *Rime*.





HELLDIVERS

■ PS4, PS3, Vita ■ Arrowhead ■ 2014

LOS DISPAROS CENITALES serán el pan nuestro de cada partida en este juego de acción, en el que deberemos hacer frente a una especie invasora. El cooperativo para cuatro usuarios será el punto fuerte y habrá funciones de cross-play y cross-save.



RESOGUN

■ PS4 ■ Housemarque ■ 29 de noviembre

ESTE MATAMARCIANOS de los creadores de *Super Stardust HD* nos deleitará con un festival de explosiones de luz y un apartado visual que combinará 2D y unos escenarios "circulares". Habrá modo cooperativo para dos jugadores.

SHADOW OF THE BEAST

■ PS4 ■ Heavy Spectrum ■ 2014

EL JUEGO CLÁSICO DE AMIGA sufrirá un reseteo para adaptarse a los tiempos modernos. Controlaremos a un misterioso personaje que atacará con unas garras y que podrá robar las armas de los enemigos.

STARBOUND

■ PS4, Vita ■ Chucklefish ■ 2014

EL DISEÑADOR DE TERRARIA lleva trabajando mucho tiempo en su nuevo juego, que nos permitirá recorrer decenas de mundos, cuyo entorno se podrá modificar de múltiples formas. Además, habrá opciones multijugador.

Pulsa Start

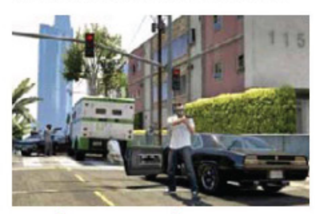


por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Exceso de ¿"celo"?

Este mes deberíamos haber llevado el análisis de *GTA V*. Y digo deberíamos, porque lo hemos intentado hasta el final, y no ha podido ser. Incluso retrasando la llegada al quiosco. Finalmente, ha sido Rockstar quien ha decidido unilateralmente que no lo podíamos llevar en la edición impresa.

Y es que el exceso de control y de celo por parte de algunas compañías se está convirtiendo en una constante que va a más y más cada día que pasa. No por controlarnos a nosotros, sino el "cuándo" y el "cómo" de sus juegos. Algo parecido pasó en junio con *The Last of Us*, donde se nos pidió que no desveláramos partes del juego, grabar sólo vídeos de 30 segundos y solo de X zonas...



PODRÉIS LEER EL ANÁLISIS en nuestra web, www.hobbyconsolas.com.

Hasta ahí bien, tampoco se trata de reventar todas las sorpresas. Pero, en el caso de *GTAV*, el afán de control va aún más allá. No veis el análisis en estas páginas por miedo a que alguien de la imprenta pudiera hacer una foto al artículo y subirlo a Internet, "adelantándonos" así al embargo mundial, fijado para el día 16.

Lo peor es que seguro que algo se va a escapar al control de Rockstar, como que una tienda lo venda antes de tiempo o alguien cuelgue vídeos en Internet... y entonces, ¿todo esto para qué?

NUEVOS DATOS PS3 - XBOX 360 - PC

La oscuridad ya se cierne sobre Drácula

Castlevania: Lords of Shadow 2 verá la luz el 27 de febrero. Antes, el 31 de octubre, saldrá en PS3 y Xbox 360 *Mirror of Fate HD*, una adaptación de la entrega que salió en 3DS.

Castlevania, una de las sagas más longevas del mundillo de los videojuegos, sigue en plena forma. Durante la Gamescom, hubo dos anuncios importantes sobre ella: la primera, que *Lords of Shadow 2* saldrá el 27 de febrero; la segunda, que, como se venía rumoreando desde hace meses, el 31 de octubre Konami lanzará una adaptación HD de *Mirror of Fate*, el título de 3DS. Por si eso fuera poco, para los que aún no estén familiarizados con la subsaga *Lords of Shadow*, antes de final de año se lanzará un pack que incluirá la primera entrega con sus DLC, *Mirror of Fate HD* (no en disco, en versión descargable) y una demo *CLOS2*.

En la Gamescom pudimos ver una nueva demo de quince minutos, correspondiente a la segunda hora de la aventura. Argumentalmente, el juego será la continuación del sorprendente epílogo de la anterior entrega, del que no decimos nada para no arruinárselo a quienes aún no lo hayan visto. En la demo, Drácula debía avanzar por un área del castillo en busca de la Espada del Vacío, un arma que hará su debut en esta entrega y que servirá como complemento a las Garras del Caos, una especie de guantelete ígneo para machacar a vampiros, demonios y cualquier otra criatura que se ponga por delante. Así, la profundidad del sistema de combate será una de las señas de identidad del título, totalmente diferente al de otros "hack and slash", ya que no valdrá de nada aporrear los botones sin sentido. El motivo es que habrá un sistema de maestría para mejorar las armas, de modo que sólo subirán de nivel cada vez que dominemos por completo un combo. Asimismo, habrá numerosos poderes especiales, como el de lanzar ráfagas de hielo o el de convertirse en niebla para atravesar puertas de barrotes. Las plataformas también tendrán una gran presencia.

Una de las lacras del primer *Lords of Shadow* fue su cámara estática. Por eso, en esta ocasión, la cámara será libre, lo que nos permitirá rotarla a nuestro antojo.

CASTLEVANIA VA A SER UNO DE LOS ANIMADORES DE LA RECTA FINAL DE 2013 Y DEL PRIMER TRIMESTRE DE 2014, CON DOS JUEGOS


LOS TORMENTOS DE DRÁCULA serán el hilo conductor de la aventura. Su pasado reciente hará que sea un personaje con muchos vaivenes emocionales.



"Es una visión de Drácula que no se ha visto en ningún otro Castlevania"

El productor del juego, Dave Cox, nos contó qué encontraremos esta vez en el aterrador castillo de Drácula.



LA ESPADA DEL VACÍO sólo se podrá utilizar si está cargada. Para ello, habrá que combatir sin machacar los botones.



DURANTE LA GAMESCOM DE COLONIA tuvimos la ocasión de compartir media hora con Dave Cox, productor de la saga.

¿Qué implica, para la narrativa, que el protagonista sea Drácula, quien, a priori, es un personaje "maligno"?
Es uno de los aspectos más interesantes del juego. No es un personaje que tenga una única dimensión que se pueda considerar maligna. Sí, ha hecho cosas horribles, pero se busca causar sorpresa en el jugador. ¿Es un personaje malvado? ¿Es bueno? ¿Qué es lo que busca? ¿Venganza? ¿Redención? Es una visión de Drácula que no se ha visto antes en ningún *Castlevania*, ni tampoco en ninguna otra obra, ya sean películas o libros. Es un personaje muy interesante, porque está lleno de misterio. Como jugador, necesitas identificarte con el protagonista para disfrutar de él, y haberle dado sólo una dimensión maligna habría sido un error. Además, la interpretación del actor que da vida a sus gestos le da una dimensión más realista.

¿Cuáles son las principales innovaciones en el desarrollo, respecto a la primera entrega?
El mayor cambio es la presencia de una cámara libre, que permite explorar todo el mundo, más que ir de nivel en nivel siempre hacia delante. En este juego tienes la sensación de que puedes ir adonde quieras: puedes ir del castillo a la ciudad en todo momento, así que el componente de exploración ha mejorado mucho. El sistema de combate era ya muy bueno en la primera entrega, pero lo hemos refinado para que sea más suave y rápido. Drácula tiene un gran poder, y queríamos evitar uno de los aspectos que suele caracterizar a los "hack and slash", que es el aporreo de los botones. Queríamos dar a los jugadores motivos para usar todas las habilidades. Por eso, desarrollamos un sistema de maestría, para evolucionar las armas en la medida en que domines los diferentes combos.

> **"EL ÉXITO DE LA SAGA HA SIDO SU CAPACIDAD DE HACER COSAS DISTINTAS"**
> DAVE COX

¿Qué nos puedes adelantar de la duración de *Castlevania Lords of Shadow 2*? El primero duraba algo más de veinte horas, lo cual es muchísimo en comparación con otros "hack and slash".
Queríamos hacer un "hack and slash", pero, a la vez, también una aventura en la que hubiera más cosas que luchar. El juego va a ser, al menos, tan largo como el primero, probablemente más incluso. Si se juega siguiendo la historia simplemente, sólo se llega a ver el 60% del juego. En cambio, si vuelves atrás e intentas mejorar todos los poderes de Drácula, se hace aún más largo.

El principal escenario del juego es el castillo, pero, ¿vamos a visitar algún otro lugar a lo largo de la aventura?
Hay dos entornos clave, la ciudad y el castillo, pero, dentro de ellos, hay áreas muy variadas, en cuanto a iluminación, atmósfera, representación visual... Eso fue un elemento básico de la primera entrega, donde podías estar en un bosque y, de repente, pasar a unas preciosas ruinas. Hemos mantenido esa filosofía. En la Gamescom, hemos mostrado sólo el castillo, pero, incluso dentro de él, a medida que te adentras hacia sus profundidades, puedes ver zonas muy variadas, con una dirección artística de gran belleza.

¿Es el mismo castillo que visitamos en el primer juego o en *Mirror of Fate*?
Lo es, pero el castillo es un personaje en sí y cambia a medida que juegas. Es un castillo endemoniado.

En varios de los tráilers, se ha podido ver a personajes como Trevor y Alucard. ¿Qué protagonismo va a tener este último en el juego?
Hay muchos personajes que reaparecen, como Alucard, Marie, Carmilla... Se juega con la percepción de lo que es real y lo que es inconsciente. ¿Son reales o son fantasmas? Alucard saldrá en el juego y, sí, tendrá un importante rol en términos argumentales. Drácula es la piedra angular del juego, pero también hay otros personajes que ayudan a encauzar la historia y las motivaciones del protagonista.

***Castlevania Lords of Shadow 2* es un juego que está siendo desarrollado por un estudio español, Mercury Steam, y mucha gente se pregunta si hay alguna posibilidad de que las voces lleguen traducidas al castellano.**
No. Desarrollamos las animaciones faciales expresamente para que casen con las voces en inglés. Hay subtítulos para la mayoría de idiomas, pero las voces en inglés son innegociables, porque usamos a actores muy talentosos y famosos, como Robert Carlyle, Patrick Stewart o Richard Madden, y queremos que se mantenga su estilo.

Éste es el último juego de la saga que va a ser desarrollado por Mercury Steam. ¿Qué cabe esperar de la franquicia para el futuro próximo?
El éxito de *Castlevania* en los últimos 26 años ha sido su capacidad de hacer cosas diferentes: los "Metroidvania", los juegos clásicos, plataformas con acción, "hack and slash"... Quien pase a trabajar con ella no debería tener miedo de hacer modificaciones.

NUEVOS DATOS PLAYSTATION 3

El semáforo ya se ha puesto en verde

Gran Turismo 6 saldrá a la venta el 6 de diciembre para poner el colofón al mágico 2013 de PlayStation 3. El simulador de conducción de Polyphony Digital se dejó ver en la Gamescom de Colonia, donde se desvelaron nuevos detalles.

La recta final de 2013 será, paradójicamente, el banderazo de salida a la mayor carrera de coches de la historia de los videojuegos. El 6 de diciembre, dos semanas después de que *Forza Motorsport 5* haga su debut en Xbox One, PS3 recibirá por fin Gran Turismo 6, que tiene la intención de convertirse en el mejor juego de velocidad de la presente generación. Kazunori Yamauchi, el máximo responsable del estudio Polyphony Digital, estuvo en la Gamescom y ofreció nuevos detalles de la entrega definitiva del "simulador de conducción real".

En el apartado de los vehículos, una de las grandes novedades será "GT Vision", un acuerdo al que Polyphony ha llegado con 18 fabricantes para incluir prototipos exclusivos, pensados expresamente para el juego. De momento, están confirmadas marcas como Alfa, Aston Martin, Audi, BMW, Mercedes, Nissan o Peugeot, pero se irán anunciando más, de modo que muchos de esos "concept cars" se añadirán en futuras actualizaciones, que, a priori, serán gratuitas.

Entre los circuitos, hará su debut el mítico Brands Hatch y volverá el Apricot Hill Raceway, que se ausentó en *GT5* y que esta vez también permitirá carreras de noche. Asimismo, para el modo Foto se han confirmado ya hasta tres escenarios ambientados en España: Gemasolar (una planta solar de Sevilla), Ronda y la Ciudad de las Artes y las Ciencias de Valencia. Sobre los campeonatos que habrá, Yamauchi no soltó prenda, pero sí dijo que, tras los errores cometidos en *GT5*, será más fácil organizar campeonatos y contrarrelojes. Del mismo modo, reiteró que no hay intención de lanzar el juego en PS4.

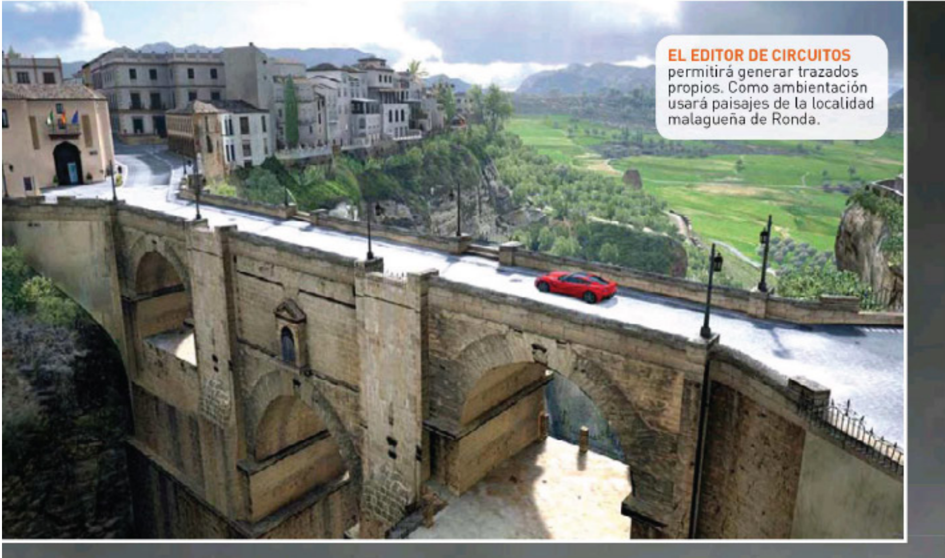


LA COLINA DE GOODWOOD será una de las 7 nuevas localizaciones. También debutarán Silverstone, Brands Hatch y Willow Springs.

■ SERÁ UN JUEGO HECHO POR FANS DE LOS COCHES PARA FANS DE LOS COCHES ■



LAS CARRERAS ONLINE serán más sencillas de organizar que en la quinta entrega.



EL EDITOR DE CIRCUITOS permitirá generar trazados propios. Como ambientación usará paisajes de la localidad malagueña de Ronda.

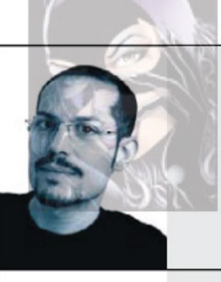


LA SIMULACIÓN será el punto fuerte. Si jugamos con volante, será como conducir de verdad.



EL GARAJE constará de 1200 vehículos. Muchos repetirán respecto a *Gran Turismo 5*, pero 200 serán nuevos y tendrán un modelado Premium.

Head shot



por David Martínez
david.martinez@axelspringer.es

Un disparo certero... ¿y tardío?

Killzone Mercenary se ha hecho de rogar en PS Vita. Después de "sufrir" con las versiones mutiladas de *Resistance Burning Skies* y *Call of Duty Black Ops Declassified*, casi había perdido la esperanza de que ningún "shooter" digno llegase a esta consola. Y resulta que el juego de Guerrilla acierta de pleno: aprovecha el control, con dos sticks y pantalla táctil, muestra unos gráficos de escándalo, el multijugador engancha.... pero ¿no sale demasiado tarde?



KILLZONE MERCENARY es un ejemplo de como trasladar un shooter a la portátil.

El momento de la portátil ha pasado; todas las miras están puestas en las consolas de nueva generación (incluso la propia Sony está más preocupada por su nueva máquina que por reflotar Vita) y la competencia es cada vez más dura. La bajada de precio anunciada en la pasada GamesCom tampoco parece suficiente para darle la vuelta a la tortilla, Así que ¿recomendaría a alguien que se hiciese ahora con Vita por este juego? Pues aunque parezca extraño, sí. La sensación de llevar en el bolsillo un título "de sobremesa" es increíble, y jugar online en cualquier parte (en que haya una conexión WiFI) sí que engancha. Ahora cruzo los dedos porque haya una comunidad de jugadores suficientemente grande como para mantener "vivo" este campo de batalla online durante mucho tiempo.

NUEVO HARDWARE NINTENDO

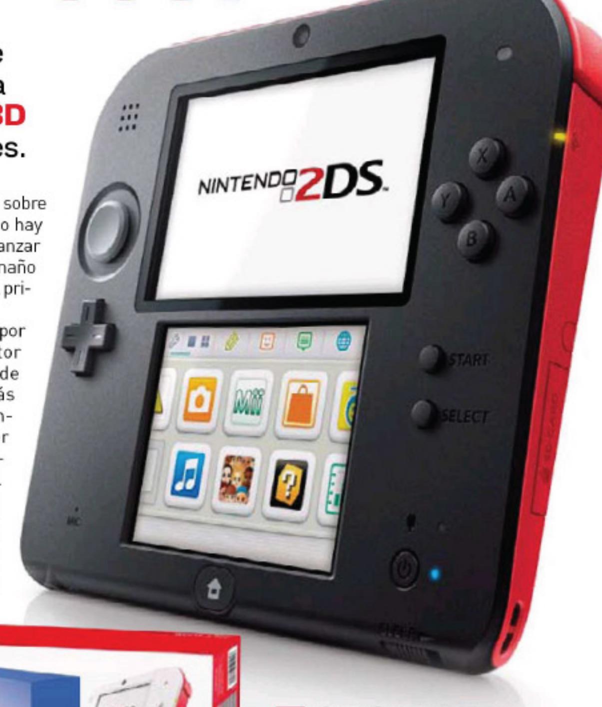
Nintendo 2DS, la consola "low-cost"

La compañía nipona lanzará el 12 de octubre Nintendo 2DS, un nuevo diseño de su última portátil, más barato y que elimina el efecto 3D de la pantalla superior, entre otras novedades.

Nintendo ha anunciado una nueva revisión de su portátil, que lanzará el 12 de octubre -el mismo día que *Pokémon X & Y*- bajo el nombre de Nintendo 2DS. Su precio será de 129 €, es decir, 40 menos que la primera 3DS y 60 menos que 3DSXL. Pero ¿cuál es su principal novedad? Pues que elimina por completo el selector y el efecto 3D de su pantalla (¿pensando en menores de 7 años?), aunque no es la única.

2DS contará también con un nuevo diseño de una "pieza", acabando así el formato "concha" y su bisagras, que han estado presentes desde Game Boy Advance SP hasta las actuales 3DS. Y, aunque a priori este nuevo diseño puede parecer poco ergonómico, lo cierto es que ya lo hemos podido probar y resulta ser el más cómodo de todos. Las manos se asientan sobre la superficie perfectamente y no hay que forzar ningún dedo para alcanzar la cruceta o los botones. Y el tamaño de las pantallas es idéntico al del primer modelo de 3DS.

Otros de sus cambios pasan por la desaparición del interruptor Wi-Fi (ahora se gestiona desde el menú), un botón Home más grande o la introducción del interruptor "Sleep", para poner la consola en modo reposo como si cerrásemos una 3DS. Pese a ya ser bautizada como la "low cost" de Nintendo, lo cierto es que nos ha transmitido sensaciones muy buenas, tanto en acabado como en comodidad.





2DS EN 2 COLORES

En su lanzamiento, 2DS estará disponible en dos combinaciones de colores, blanco y rojo y azul y negro. Todas incluirán el cargador, una tarjeta SD de 4 gigas y 6 cartas de realidad aumentada. La funda oficial se venderá aparte.

2DS PUEDE CONVERTIRSE EN EL MODELO PARA EL PÚBLICO MÁS JOVEN... O NO

Y WIND WAKER HD CONTARÁ CON DOS BUNDLES LIMITADOS...

THE LEGEND OF ZELDA WIND WAKER HD también contará con un lanzamiento, el día 4 de octubre, muy especial. Aparte del juego en formato físico y digital, se pondrán a la venta dos ediciones más. Por un lado, el "Premium Pack", que contará con una Wii U Premium negra de 32 GB, un código de descarga del juego y un Gamepad personalizado con el triforce y los motivos de Hyrule. Costará 299,95 €.
Por otro, la "Limited Edition" contará con una copia física del juego (con carátula reversible) y una detallada figura de Ganondorf con dos espadas en posición de ataque, protegida por una cúpula transparente que se convertirá en un preciado objeto de coleccionista. Costará 59,99 €.

Wii U tendrá una edición Premium limitada, con un gamepad con los motivos de *Wind Waker HD*.

NUEVOS DATOS PC - MAC

"Las emociones son clave en Los Sims 4"



RYAN VAUGHAN lleva en EA casi 7 años, y ha producido la mayoría de expansiones de *Los Sims 3*.

El pasado 14 de agosto, una semana antes del estreno mundial del juego, mantuvimos una exclusiva conversación telefónica con **Ryan Vaughan**, el máximo responsable de **Los Sims 4**. Esto es lo que nos contó.





El juego

Ryan desbordaba entusiasmo cuando nos explicaba su visión de *Los Sims 4*. Primero le preguntamos por qué un jugador veterano de los Sims, que ha jugado a todos los juegos y expansiones, necesita jugar a *Los Sims 4*. Nos explicó que lo que más le gusta del juego es que, por primera vez, los Sims son capaces de expresar emociones, de transmitir sentimientos al jugador a través de sus gestos y su avanzada inteligencia. Por primera vez los Sims pueden hacer varias cosas a la vez: por ejemplo, charlar con alguien mientras hacen la comida, o ver la tele mientras limpian la casa. Toda la IA de los protagonistas se ha creado desde cero para conseguir que los personajes parezcan más reales que nunca. Ryan insistió en que las emociones de los Sims afectan a todo el juego y eso hace que la forma de jugar sea muy distinta a la de *Los Sims 3*.

La tecnología

Los Sims 4 está pensado para funcionar en todo tipo de ordenadores, porque hemos dado prioridad a la experiencia de juego, en lugar de a intentar deslumbrar con los gráficos. Los mundos tienen un tamaño similar a los de *Los Sims 3*, pero con muchas más cosas para hacer.

Los Sims y los escenarios

Existen muchas más habilidades y rasgos, pero lo más divertido es que puedes crear un Sim igualito a ti gracias al nuevo sistema de "pellizcar y estirar". Ryan también nos confirmó que en el juego base no veremos cosas de las expansiones de *Los Sims 3*, como el clima o las mascotas, porque han preferido centrarse en la experiencia básica de evolucionar a los Sims. Es lo que pedían los fans. No hay modos multijugador.

Versiones y expansiones

De momento, sólo están trabajando en la versión para PC y Mac. No hay versiones de consola a la vista. También le preguntamos por futuras expansiones de *Los Sims 4*, y si seguirían un lanzamiento trimestral como es tradición en la saga, pero no soltó prenda, asegurando que por ahora están centrados en el juego base.

Warp Zone

por Daniel Quesada
daniel.quesada@axelspringer.es

Dragon Ball: Ni tanto, ni tan calvo

¡Que va a salir un juego de Dragon Ball! Ah, ¿no os sorprende? Pues en 1992, esa noticia la habría liado más parda que un romance entre Emilio Aragón y Carmen Sevilla. **Cualquier nuevo título que incluyera los kamehamehas de Goku era un increíble objeto de deseo** y sinónimo, al menos en la distancia, de una calidad a la que sólo podían aspirar los más pudientes.



CÓMO MOLABAN y qué difíciles eran las técnicas de *Super Butouden*...

Los tiempos cambian y, con el éxito de PlayStation 2, la franquicia de los saiyanos tuvo una segunda juventud en lo que a software se refiere. Tanto, que **se inició la fatídica costumbre de lanzar un juego al año**. Con ello, se llegó a pulir muchísimo el sistema de juego (ay, recuerdo cuando alguien me puso a caer de un burro por dar "solo" un 76 al primer *Budokai*), pero también se generó una **sensación de saturación** que perjudicó a los usuarios, pero también a la calidad de lo que se ofrecía. Con los *Budokai Tenkaichi* se comenzó a ir cuesta abajo y en esta generación de consolas la decepción ha sido total. Mejor ni entro a hablar de *Dragon Ball Z for Kinect*...

El próximo *Battle of Z* no tiene pinta de redimir la saga. ¿Quizá en la siguiente generación **veremos un título que vuelva a hacer justicia** a la obra de Toriyama? Yo voy a ir invocando a Shenron, por si no hay suerte.

por
Christophe
Kagotani
Corresponsal en Tokio

■ PS3 ■ Lucha ■ Cyberconnect 2 ■ Lanzamiento: Ya disponible (Japón)

UNA FAMILIA PARA ACABAR CON EL MAL

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE ALL-STAR BATTLE

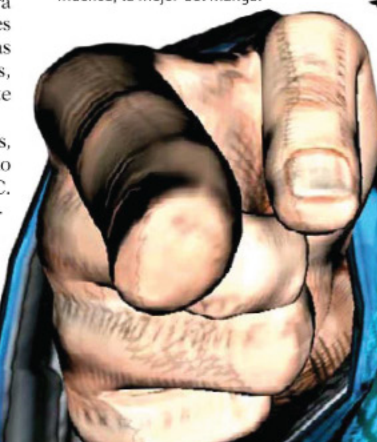
Bajo este larguísimo título se esconde uno de los mitos del manga en Japón, una historia intergeneracional que ahora llega a PS3 de la mano de los genios de Cyberconnect 2...

■ **DECIR JOJO'S BIZARRE ADVENTURE** aquí en Japón es sinónimo de manga de éxito, como decir Dragon Ball o Naruto en España. Lleva publicándose desde 1987 y en sus páginas nos cuenta la clásica lucha entre el bien y el mal, pero a través de varias generaciones de la familia Joestar, cuyos descendientes se van enfrentado a Dio, la personificación del mal.

El manga va por la octava generación de la familia, y ya se extiende a lo largo de 108 volúmenes, siendo los combates y la acción una de las constantes de la serie. Y, aunque ha habido varios juegos que han abordado el manga (como el de Capcom que llegó a Europa), lo cierto es que ninguno ha captado la esencia de la serie como este de Cyberconnect 2 (padres de los mejores *Naruto*), que de momento ya le ha granjeado un 40/40 en la revista Famitsu.

➔ **LAS GRACIA DE SUS COMBATES** reside en los llamados "Stands", la "manifestación" de los poderes innatos de cada uno de los héroes y villanos. En realidad son como un personaje más, que "sale" de nuestro cuerpo y nos ayuda en combate, ya sea para efectuar golpes más fuertes o técnicas especiales, que son el verdadero atractivo del juego: abrir cremalleras en el escenario para arrastrar "a lo oscuro" a los rivales o paralizar el tiempo son algunas de las habilidades de los Stands, que además están genialmente recreadas en el juego.

En total hay casi 40 personajes, aunque muchos se han quedado fuera e irán llegando vía DLC. Como broche, los guiños de humor del manga, como algunas situaciones o los nombres de ciertos personajes que aluden a astros del rock de los 80 ("Esidisi", "Zeppeli"...) y sus variados modos de juego.



JOTARO KUJO es el héroe de la tercera generación Joestar, la que introdujo los "Stands" y, para muchos, la mejor del manga.



LOS STANDS o la "personificación" de nuestros poderes son una de las claves de los combates. Ejecutar los especiales con ellos es muy vistoso.



JO... JO ¡YO LA QUIERO!



LA "GOLD EXPERIENCE BOX" es la edición coleccionista de *JBA All-Star Battle*. Entre sus extras se cuenta una figura de Jotaro Kujo y su "Stand" Star Platinum, una ilustración conmemorativa sobre una placa dorada (que imita el oro) a cargo del ilustrador del manga, Hiroiko Araki, así como la banda sonora, una copia del juego, una libreta de Hayato Kawajiri, un código para descargar a Yoshikage Kira (el antagonista del cuarto arco del manga) y una caja especial con remates dorados. Todo, por un precio que, al cambio, ronda los 140 euros.



ALL-STAR BATTLE abarca los 8 arcos del manga, cada uno con un protagonista, aliados y enemigos distintos.

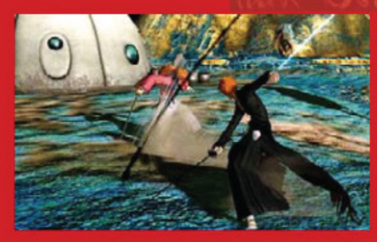


PERSONALIZAR EL ASPECTO, como el color, de los "Stands" es una de las muchas opciones de *JBAASB*.



NO ESTÁN TODOS LOS PERSONAJES del manga, "solo" unos 40, pero se irán añadiendo más vía contenido descargable.





¡Saludos con sabor manga!

Namco Bandai y la revista semanal Weekly Shonen Jump ya tienen casi a punto *J-Stars Victory*, un nuevo juego de lucha en el que se darán cita algunas de las leyendas del manga, como Goku, Luffy, Kenshin o Ichigo Kurosaki. Será un juego de lucha 3D (podremos movernos por el entorno) y usar las técnicas típicas de cada personaje.



Demon's Souls II prepara una beta para los más "duros"

Si algo ha caracterizado a *Demon's Souls* ha sido su elevada dificultad y, de cara a la secuela, sus creadores están preparando una beta abierta con la que quieren nivelar la dificultad. Si queréis participar en la beta, visitad la página de Facebook del juego y seguid las indicaciones que allí se pondrán.

La Yakuza de Sega vuelve a PlayStation.

SEGA ya ha confirmado que trabaja en un nuevo *Ryu ga Gotoku*, subtitulado *Ishin*. Como *Kenzan*, inédito en Europa, será un spin off histórico, que desvelará hechos históricos, como el misterio de la muerte de Ryoma Sakamoto, un personaje real. SEGA está mejorando el sistema de combate (usaremos espadas y pistolas), habrá toques de rol...

aquíTokio



→ Más datos sobre *Lightning Returns: Final Fantasy XIII*

Aunque la tercera y última aventura de Lightning no se estrenará hasta 2014, Square Enix sigue desvelando detalles sobre la aventura. Ya se ha confirmado el regreso de algunos personajes como Sazh, su hijo Dajh o Fang, quien incluso luchará al lado de Lightning en algún punto de la aventura. Volverán los chocobos, los moguris...



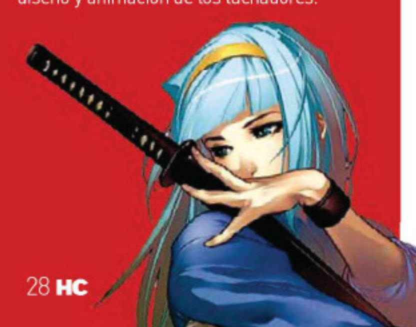
→ *Ace Combat* se pasa al juego gratuito con *Infinity*

Ace Combat Infinity será el primer juego de la saga en apostar por el modelo "gratuito", aunque Namco aún tiene que explicar por qué ítems cobrará (¿nuevos cazas, armas?) o si habrá limitación de tiempo para jugar. *Infinity* contará con una nueva campaña y el ya imprescindible modo cooperativo, en esta ocasión para 2 escuadras de 4 jugadores.



→ La lucha con sabor *King of Fighters* llegará a PS Vita

Nicalis estaba preparando *Yatagarasu*, un juego de lucha 2D cuyo desarrollo ha sido cancelado para lanzarlo en Vita bajo el nombre *The Legend of Raven*. En su desarrollo está participando Kotani Tamayuki, un artista que trabajó en la saga *King of Fighters* y que va a imprimir su huella en el diseño y animación de los luchadores.



El blog de Kagotani



La vida social de las consolas

Los tiempos cambian, queramos o no. La mayoría de las veces no puedes controlarlo, así que al final todo depende de tu habilidad para adaptarte. Ninguna industria se libra: por supuesto, las que manufacturan bienes, pero también las que producen contenidos.



Tomemos la televisión, por ejemplo. Hay una falta de interés creciente en ella, lo que se traduce en menores ingresos. A menudo se culpaba de ello a Internet y YouTube, así que para contrarrestarlo muchos canales comenzaron a emitir precisamente vídeos de YouTube para atraer la atención de los espectadores. Pero esto empeoró las cosas, porque la gente podía querer ver esos vídeos directamente en la web y además dio a conocer YouTube a gente que todavía no sabía qué era. Por si eso no fuera suficiente, la mayoría de los televisores hoy día son Smart TV capaces de incluir todo tipo de servicios. Así que básicamente puedes ver vídeos sentado en tu sofá sin necesidad de ordenador, haciendo que el acceso a esos contenidos sea aún más fácil.

« SI VAMOS A GASTAR TANTO TIEMPO RELACIONÁNDONOS CON OTROS, ¿CUÁNTO NOS QUEDA PARA JUGAR? »

En los videojuegos también ocurren cosas similares. Mirad el Tokyo Game Show; sus organizadores pensaron que podrían llenar el espacio con compañías de móviles, pero los juegos para móviles son terribles para la feria. Se juegan en pantallas pequeñas, así que no tiene sentido mostrarlos en proyecciones gigantes. Además, como tampoco hay mucho que enseñar, al final tienes a una multitud que se acerca a los stands de estas compañías de móviles simplemente para escanear un código que les dé un ítem especial.

Las consolas presentan un dilema parecido. Quieren ser un centro para nuestra vida social y digital. Xbox One es un buen ejemplo, porque quiere adelantarse a la posible amenaza del Apple Smart TV. Y PS4 no es diferente, porque nadie puede quedarse al margen de las redes sociales hoy día, ¿no es cierto? Consideremos el fenómeno social: el hardware y el software se conciben considerando que es vital para tener éxito. Las consolas tendrán servicios similares a Facebook, y cada vez hay más juegos con los suyos propios, lo que representa una doble capa de redes sociales. ¿Es bueno para los juegos? Si vas a gastar tanto tiempo relacionándote, ¿cuánto te queda para jugar?

Puedo entender que los desarrolladores quieran que los usuarios pasen el mayor tiempo posible con sus juegos, pero creo que debe ser diferente para los creadores de consolas. Antes de ser un aparato multitarea, una consola doméstica debe servir al interés de los jugadores. La manera en que está concebida, a través de sus servicios y contenidos, nos dice mucho de la estrategia (o su ausencia) de los fabricantes.



WE ARE ENERGY
COMPARTE CADA MOMENTO.
ENERGY x10
Energy tablet x10 quad: cuatro núcleos de potencia en panorámico.
Descubre la combinación de potencia y velocidad del procesador Quad Core de cuatro núcleos, con las prestaciones de una pantalla panorámica 16:10 y doble cámara integrada. Un tablet de alto rendimiento que permite jugar y navegar de forma fluida, sacando el máximo partido a las apps de Android. Un tablet a la altura de todas esas cosas que pasan en tu vida. PVPr: 239,00 €. DE VENTA EN:
fnac
www.fnac.es
ENERGY SISTEM
technology with heart
www.energysistem.com



■ Xbox One, Xbox 360, PC ■ Primavera ■ Respawn Entertainment

TITANFA

Si eres de los que piensan que los shooters ya no son capaces de sorprender, espera a ver la primera creación de Respawn, con la que el género volverá a sus raíces más divertidas gracias a un elemento: ¡los Mechas!



Como los propios Mechas que protagonizan el juego, allí por donde *Titanfall* ha pasado, ha arrasado. E3, Gamescom, PAX... da igual. En todas las ferias se ha llevado uno o más galardones y ha tenido colas interminables para probarlo. En el caso del E3, ha sido el primer título de la historia en acaparar 6 galardones distintos (mejor juego de la feria, mejor juego multijugador, etc.). Este simple hecho es más que suficiente para comprender que no estamos ante un shooter más. No, *Titanfall* ha nacido para ser un "catalizador", un título innovador que quiere romper con los clichés actuales y recuperar la diversión de los shooters primigenios, pero con ideas y planteamientos actuales. ¿Queréis conocerlos?

→ **TITANFALL NOS LLEVARÁ A UN FUTURO** de ciencia ficción, pero de la "creíble" y consistente. La humanidad se ha expandido por los confines de la galaxia, un grupo de planetas y sistemas llamado la Frontera, donde aventureros, forajidos y soldados tienen una oportunidad de prosperar. De forma paralela, la IMC (o Corporación de Manufactura Interestelar) ha ido absorbiendo y eliminando a la competencia, hasta adquirir tal tamaño que pone sus ▸▸

¿QUIÉNES SON Respawn ENTERTAINMENT?

DOS DE LOS PADRES de *Call of Duty*, Jason West y Vince Zampella, salieron de Activision en 2010 de forma poco amigable, con un juicio que se resolvió en mayo de 2012. Desde su salida, tenían claro que querían montar un nuevo estudio: Respawn Entertainment. Otras piezas clave de Infinity Ward también abandonaron Activision para unirse a Respawn, que ya trabajaba en su primer proyecto: volver a hacer de los shooters algo muy divertido. Y así ha nacido *Titanfall*...



EL PARKOUR será uno de los pilares de la acción. Correr por paredes o usar un jet pack para alcanzar zonas elevadas son algunas de las posibilidades.

TITANES EN UN UNIVERSO MULTIJUGADOR

Los Titanes o Mechas serán uno de los elementos diferenciadores de este shooter. Habrá más de una clase (en las demos se han visto 3), que se diferenciarán en el armamento y las habilidades, pero seguro que habrá más.

COMO ENEMIGOS no serán lentos, se moverán a la velocidad típica de los personajes de un shooter. Tampoco serán invencibles: coordinados con otros jugadores se pueden "tumbar" e incluso podemos subirnos a ellos para destruir su centro neurálgico (en la cabeza).

LOS TITANES son accesibles para todos los jugadores. Solo mantente vivo un tiempo, y podrás llamar a uno. Habrá de varios tipos, y cada uno tendrá distinto armamento y habilidades...

EN SU CABINA disponemos de variados recursos, desde habilidades como devolver las balas de los enemigos o embestir. Tienen "autopilot" para seguirnos, aunque eso sí, no pueden saltar.

miras en la Frontera, para explotar impunemente sus recursos. Pero claro, sus habitantes no van a ponérselo nada fácil. Organizados en la llamada Milicia, los habitantes de la Frontera lucharán contra las fuerzas de la IMC, que no dudarán en usar la fuerza bruta para conseguir sus objetivos. Y ahí es donde entrarán en juego los Titanes, unos mechas de tamaño descomunal que serán un elemento central de la acción, ya sea pilotándolos o a pie, fuera de ellos. Pero ojo, que haya un argumento de fondo no significa que *Titanfall* vaya a tener una campaña individual repleta de momentos espectaculares, como hemos visto en *CoD*. Respawn ha confesado que aún son un estudio pequeño y prefieren concentrar los recursos en el multijugador, que es donde la gente pasa la mayor parte del tiempo (afirman que menos de un 5% termina las campañas).

→ ASÍ, FUSIONAR LO MEJOR DEL MODO INDIVIDUAL y el multijugador ha sido siempre la meta, que Respawn ha bautizado como campaña multijugador. Una meta compleja, ya que, ¿como contar una historia dentro de un planteamiento multijugador? ¿Cómo ofrecer momentos espectaculares y vistosos como los de las campañas individuales en el fragor de un combate entre varios jugadores? Respawn no ha desvelado todas las claves, pero sí que hemos podido probar varias demos en distintas ferias y sacar



LOS MECHAS serán otra de las piezas centrales. Los pilotaremos (si las cosas van mal, podremos pulsar "eject"); fuera de la cabina, haremos que nos sigan... Serán más ágiles de lo que parece.

ESTE ES EL ASPECTO DEL LOBBY. Mientras esperamos a otros jugadores estaremos en una nave, aguardando para descender al mapa...

LA PARTE ESPECTÁCULO de las campañas de otros shooters estará presente en *Titanfall*. Las formas de entrar en el Mecha son solo un ejemplo...

NO TENDRÁ CAMPAÑA INDIVIDUAL... PERO TAMPOCO LE HACE FALTA

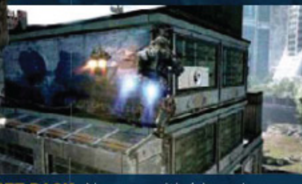
nuestras propias conclusiones. Por un lado, la narración se realizará con secuencias introductorias antes de cada partida, en las que se nos contará el objetivo dentro de la historia, como rescatar a un piloto vital para nuestra causa. Del mismo modo, en las esquinas superiores de la pantalla aparecerán visores, a través de los cuales otros personajes de la trama se comunicarán con nosotros. No será algo excesivamente intrusivo, ni se ha explicado qué pasará si, por ejemplo, fracasamos en nuestra misión, pero ahí estará la trama. En cuanto a los momentos espectaculares, Respawn está preparando un montón de situaciones que nos dejarán sin aliento, como combates entre Mechas que terminan con la extracción por las "bravas" del piloto, así como forcejeos entre pilotos, multitudinarios combates contra humanos y personajes manejados por la consola (ahí entrará en juego el proceso en la nube) y otras muchas más que aún no están preparados para desvelar... El resultado, a priori, parece la evolución natural del género.

→ A LA HORA DE JUGAR, TITANFALL ES DISTINTO a otros shooters, y sobre todo, muy, muy divertido. Para empezar, el jugador no muere tan rápido como en otros shooters actuales. Como piloto, disponemos de un jet pack que nos permite saltar, impulsarnos y alcanzar zonas ▸▸

COMO EL GATO Y EL... ROBOT

Pese a la diferencia de tamaño y poder, Titanes y pilotos reviven el juego del gato y el ratón, cada uno con sus pros y contras.

TAMAÑO. Los pilotos pueden huir por galerías, ventanas... los mapas serán enrevesados y su reducido tamaño juega a su favor para huir o emboscar (aunque son frágiles).



JET PACK. Nos permitirá impulsarnos tras un salto, para planear y alcanzar un saliente o edificio cercano. Será clave para la "verticalidad" de los combates contra los Titanes.



TITÁN CONTRA TITÁN. También se darán las refriegas entre Mechas. En estos casos, podremos incluso "rematar" al enemigo extrayendo a su piloto de la cabina por la fuerza...

PACIFIC RIM, LA OTRA CARA DEL ÉXITO DE LOS MECHAS

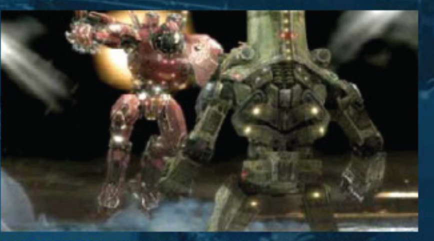
Aunque parezca que los japoneses acuñaron el término Mecha, el "invento" es europeo (Julio Verne). Pero son los americanos los que lo están explotando ahora a lo grande...



PACIFIC RIM ha sido uno de los éxitos del verano en los cines de todo el mundo. Su trama puede ser "tontorrona", pero la contundencia de los combates con Mechas está a años luz de lo visto en películas japonesas. Algo parecido es lo que busca conseguir *Titanfall* dentro de los juegos.



DISEÑO. Los enemigos son monstruos, pero el enfoque de la acción y el diseño de los Mechas es mucho más "americano" y vistoso. Como *Titanfall*...



VIDEOJUEGOS. El éxito del film ha propiciado juegos para smartphones, tablets y Xbox 360, aunque *Titanfall* promete ser infinitamente superior.

elevadas. De hecho, los movimientos de parkour (correr por paredes o engancharnos a salientes) y el combate vertical serán cruciales en las refriegas. Subirnos a azoteas, preparar emboscadas para los titanes desde las alturas (o subirnos a ellos para destruirlos), será algo muy común en sus partidas. Además, por el mero hecho de mantenernos vivos un tiempo determinado podremos llamar a nuestro Titan con tan solo pulsar abajo en la cruceta.

→CON EL TITAN PODREMOS CREAR MÚLTIPLES ESTRATEGIAS. Podemos optar por pilotarlo y usar su armamento pesado y sus habilidades (desde repeler balas a embestir). También podemos bajarnos de ellos y hacerlos que nos sigan o protejan una zona. Incluso podemos adherir explosivos y enviarlos contra el bando enemigo... Eso sí, no pueden saltar, por lo que constantemente tendremos que modificar nuestra estrategia al usar Titanes. Todos estos elementos juntos, y el ágil ritmo de las partidas, nos han remitido a tiempos pasados en los que los shooters eran diversión pura, con *Quake III* y *Unreal Tournament* a la cabeza. Eso no quitará para que haya clases, distintos tipos de Mecha e incluso un sistema de progresión que Respawn aún no ha desvelado (se rumorea que habrá distintas licencias de piloto, cada una con habilidades/gadgets distintos, como poder usar camuflaje óptico).

En cuanto a los tipos de partida, Respawn han mostrado un par, como el clásico "dominar" 3 nodos diseminados por el mapa o el más original "deserción" (en inglés "Attrition"), en el que debemos resistir una serie de oleadas enemigas mientras un aliado huye, para luego abandonar el mapa desde un punto de extracción. Seguro que habrá más, como el deathmatch por equipos), pero Respawn no lo



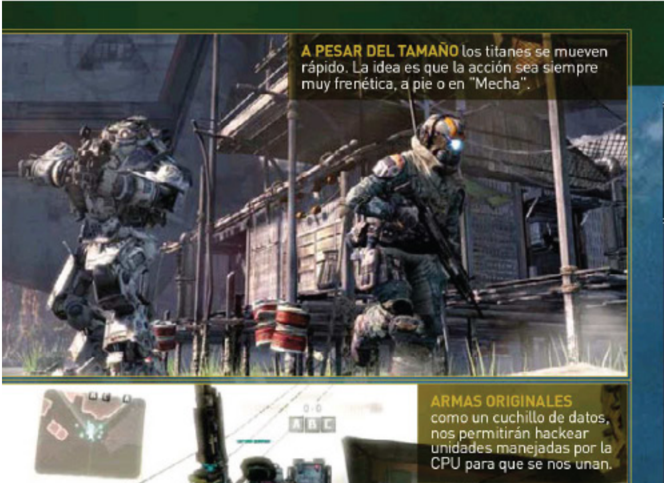
LA AMBIENTACIÓN SERÁ FUTURISTA, pero siempre buscando credibilidad. El objetivo es lograr una ambientación a lo Blade Runner o District 9.



XP Y PROGRESIÓN estarán presentes de algún modo. Se rumorea que los pilotos tendrán licencias, y estas darán acceso a habilidades.



LOS TIPOS DE PARTIDA serán variados. Por ahora se ha visto el clásico dominar nodos y resistir oleadas enemigas durante una evacuación aliada...



A PESAR DEL TAMAÑO los titanes se mueven rápido. La idea es que la acción sea siempre muy frenética, a pie o en "Mecha".

ARMAS ORIGINALES como un cuchillo de datos, nos permitirán hackear unidades manejadas por la CPU para que se nos unan.

LA NUBE HARÁ QUE EL MATCHMAKING Y EL JUEGO ONLINE SEAN MUCHO MÁS ÁGILES

ha confirmado , al igual que el número máximo de jugadores (en las demos eran 6 contra 6).

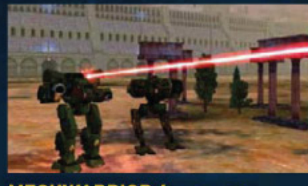
→ **TITANFALL SALDRÁ EN PRIMAVERA PARA XBOX ONE**, Xbox 360 y PC. De primeras, será uno de los juegos que mejor uso de la nube hará. Utilizará su capacidad de proceso extra para, entre otras cosas, gestionar las partidas y el matchmaking, haciendo el proceso más ágil y estable (por ejemplo, si cambia el anfitrión, no se caerá la partida). Pero lo más interesante es que la nube también se encargará de "controlar" personajes manejados por la CPU, lo que hará los combates mucho más espectaculares, "poblados" y vistosos que en otros shooters. Unas armas que prometen colocar a *Titanfall* en el centro de los shooters de nueva generación. ■

PASADO, PRESENTE Y FUTURO DE LOS JUEGOS DE MECHAS

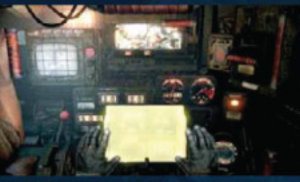
Los Mechas no son un fenómeno nuevo en los videojuegos, pero la mayoría de los títulos no salen de Japón, como la genial saga *Super Robot Wars*. He aquí algunos de los que sí han llegado...



VIRTUAL ON • DREAMCAST • 2000
Desarrollado para la placa Naomi, este arcade ofrecía combates de Mechas 1 vs 1. Fue adaptado a DC, mando incluido.



MECHWARRIOR 4 • PC • 2001
Para muchos, una de las mejores sagas de Mechas de PC, que salió bajo el paraguas de Microsoft. Es en primera persona.





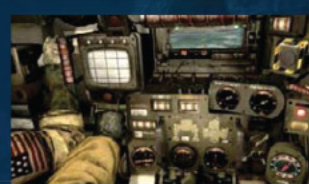
STEEL BATTALION • XBOX • 2004
Quizá sea el cénit de los simuladores de Mechas, al menos en un sentido: su mando. No ha habido juego más completo en este sentido, ya que controlamos todo, desde los pedales a las palancas y todo tipo de botones para el armamento y las defensas.



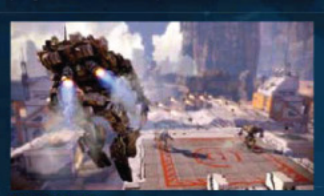
DYNASTY WARRIORS: GUNDAM
PS3 - XBOX 360 • 2007
Otro mito de la animación japonesa fundió sus Mechas con las batallas de *DW*.



ZONE OF THE ENDERS HD COLLECTION • PS3 - XBOX 360 • 2012
El genio Hideo Kojima también ha creado 2 juegos de Mechas, aquí actualizados en HD.



STEEL BATTALION: HEAVY ARMOR
• XBOX 360 (KINECT)• 2012
La saga volvió el año pasado, pero obviando complejos mandos para apostar por Kinect.



HAWKEN • PC • 2012
Uno de los primeros "free to play" de Mechas y, además, de los primeros juegos en anunciar compatibilidad Oculus Rift.



LOST PLANET 3
• PS3 - XBOX 360 - PC • 2013
Ha dado un giro hacia el Survival y además añade el manejo de Mechas en 1ª persona.



ARMORED CORE VERDICT DAY
• PS3 - XBOX 360 • 2013
Más personalización de los Mechas y un interesante online son sus principales bazas.

SUPER ROBOT y Real Robot son dos subgéneros que entre sí tienen algunas diferencias como, por ejemplo, la forma en la que se utilizan los propios robots.

A pesar de que *Titanfall* es una obra occidental, el género mecha tiene su origen en Japón. Vamos a repasar la historia de los robot gigantes.



LOS MECHAS CONQUISTAN EL MUNDO

Además de películas y juegos, una de las industrias que ha recibido con los brazos abiertos al género mecha es la del manganime. Las series de esta temática destacan por tener gigantescos robots con sofisticados y grandes poderes, así como armamento suficiente para destruir una ciudad entera. Hay dos tipos de mechas: los tripulados desde dentro y los dirigidos por control remoto. Pero ambos artefactos destacan por su aspecto "humanizado" como homenaje a las personas que les han creado.

➔ EXISTEN DOS SUBGÉNEROS MUY IMPORTANTES dentro del mecha: Super Robot y Real Robot. El primero se caracteriza porque el robot principal es tratado como un héroe. Es decir, tiene incluso más protagonismo que su piloto. Las armas con las que se defiende son muy poderosas y su resistencia a los ataques físicos del enemigo es mucho mayor al normal.

En las series Real Robot, por otro lado, las gigantescas máquinas son un objeto armamentístico más que se usa para conseguir los objetivos de los protagonistas humanos. En definitiva, son una herramienta más de trabajo que pueden utilizar armas menos fantásticas.

Se puede dar el caso de algunas excepciones que no se pueden englobar dentro de estos dos subgéneros, ya que con el paso del tiempo las obras de mechas han ido tomando un rumbo en el que tanto el género Super Robot como el Real Robot se pueden incluir en una misma obra.

➔ SE CREE QUE LA PRIMERA SERIE MECHA en ver la luz fue Tetsujin 28-go, del autor Mitsuteru Yokoyama, en el año 1956. En ella se cuenta la historia de un robot gigante manejado por control remoto cuyo objetivo era defender a Japón durante la Segunda Guerra Mundial pero, al terminar esta, se dedica a detener a los delincuentes que perturban la paz de los ciudadanos.

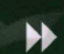
En 1972, el mangaka Go Nagai sentó las bases del género con la mítica Mazinger Z. Una de las características de la obra fue la introducción de robots capaces de tomar diferentes formas y unirse con sus



MAZINGER Z, LA MÁS RECORDADA

LA HISTORIA DEL VALIENTE KOJI KABUTO y su robot gigante es una de las más queridas por los otakus españoles desde que llegara a la televisión a finales de los años setenta y escucharan eso de "¡Puños fuera!". A partir de ese momento, la magia de la obra de Go Nagai aterrizó en sus diferentes versiones. En DVD y Blu-Ray encontramos las adaptaciones más modernas y en formato manga tenemos la verdadera historia creada por Nagai.







GUNDAM sigue siendo el mecha más popular en Japón. Prueba de ello son el bar dedicado a él en Akihabara (izquierda) o la pedazo de estatua a escala real que vigila la isla de Odaiba (derecha). ¡Quién pudiera pilotarla!

EVANGELION Y SUS SECRETOS



SI HAY UNA OBRA QUE SUSCITA PASIONES alrededor del mundo esa es Neon Genesis Evangelion. Su intrincada historia llena de simbología y mensajes escondidos la convierten en una obra que puede mirarse desde diferentes puntos de vista y estudiarse desde la filosofía, pues las menciones a esta son constantes. Dichas menciones también pueden verse en la versión en manga de la serie, así como en el proyecto de películas que resume toda la trama, Rebuild of Evangelion.



EL ÉXITO que algunas series han obtenido ha propiciado la creación de numerosas precuelas, secuelas y episodios especiales tanto en formato anime como en manga.



EN LA ACTUALIDAD, podemos encontrar numerosas obras mecha capaces de competir con los grandes del género. Aquí tenéis Gurren Lagann.

EL GÉNERO HA ALIMENTADO SIN INTERRUPCIÓN LA IMAGINACIÓN DE LOS ESPECTADORES DESDE LOS 70

iguales en otra máquina más grande y poderosa. Go Nagai introdujo el término de uno de los dos subgéneros mecha: Super Robot.

Años después, en 1979, llegó la primera serie Real Robot, Mobile Suit Gundam. La historia comienza con la superpoblación de la Tierra, que obliga a los humanos a emigrar a otros planetas. Pero algunos territorios desean independizarse, lo que desemboca en guerra. Estas batallas usan a los robots de combate Gundam. Con una trama más adulta y oscura, la serie fue un éxito ha generado secuelas, precuelas y capítulos especiales.

The Super Dimension Fortress Macross (también conocida como Robotech) fue la siguiente franquicia en construir un mundo en torno a ella, a partir de la primera serie de animación de 36 episodios que se emitió en Japón en los años 80. Todas sus continuaciones siguen las mismas pautas: cada episodio debe incluir un triángulo amoroso, al menos una de las chicas de dicho triángulo debe ser una cantante famosa (o idol) y la música debe tener gran protagonismo.

→ NO FUE HASTA LA MITAD DE LOS NOVENTA que apareció una obra clave del género: Neon Genesis Evangelion. La trama se desarrolla en el año 2015, momento en que la Tierra sufre las consecuencias del Segundo Impacto provocado por un Ángel. Para hacer frente a estas letales criaturas, tres jóvenes (Shinji, Rei y Asuka) se ponen al mando de sus EVAs para salvar a la humanidad de la extinción. Con la llegada de los 2000, el género mecha recibió nuevas obras que reinventaron el género gracias a las elaboradas tramas y a un diseño de personajes muy particular. Una de ellas es la famosa Tengen Toppa Gurren Lagann: en un mundo postapocalíptico, la apasionante historia que empieza con el hallazgo de un pequeño taladro incorpora elementos de comedia que hacen que su desarrollo no sea tan pesado como pueden ser otras obras del género.

Por supuesto, existen muchas más series que bien merecen una mención especial como, por ejemplo, Code Geass, La Visión de Escaflowne, Eureka Seven, Burst Angel o Full Metal Panic!. Y es que la emoción que provoca leer y ver una historia así es inversamente proporcional a las ganas de pilotar uno de esos gigantes metálicos. ■



XBOX ONE

Titanfall va a estar escoltado en el lanzamiento de Xbox One por el regreso de sagas de Microsoft, juegos descargables y un bombazo de Capcom...

DEAD RISING 3

CAPCOM • AVENTURA DE ACCIÓN • 22 DE NOVIEMBRE

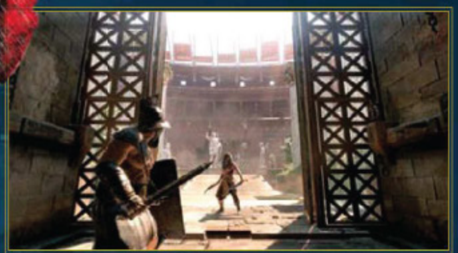
DEBUTÓ EN EXCLUSIVA EN XBOX 360 y volverá a hacerlo en XO. La saga de zombies de Capcom va a volver por la puerta grande, con un enorme mundo abierto sin tiempos de carga entre zonas y con la capacidad de poner el triple de zombies en pantalla. La historia tendrá lugar 10 años después del último juego, y nos llevará a Los Perdidos, una ficticia ciudad californiana, donde el mecánico Nick Ramos tendrá que sobrevivir a un nuevo estallido vírico. No habrá misiones con límite de tiempo, podremos crear armas en cualquier momento (e incluso vehículos, que tendrán dos asientos y arma especial para jugar en cooperativo). Podremos usar el micro de Kinect para atraer a los zombies con la voz o smartglass para buscar ítems.



EN DEAD RISING 3 podremos crear armas e incluso vehículos combinándolos en cualquier parte, sin necesidad de banco de trabajo.

LA BATALLA DE LAS





RYSE: SON OF ROME

MICROSOFT • ACCIÓN • 22 DE NOVIEMBRE

FORMA PARTE DE LA LEGIÓN ROMANA y lucha contra las hordas bárbaras, bien luchando cuerpo a cuerpo contra el enemigo, como protegido por los escudos de tus tropas (a la que podrás dar órdenes vía Kinect). Incluso habrá un modo multijugador al más puro estilo Coliseo...

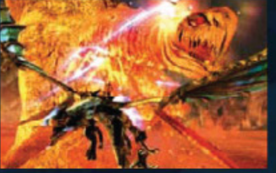


FORZA MOTORSPORT 5

MICROSOFT • VELOCIDAD • 22 DE NOVIEMBRE

EL SIMULADOR de velocidad de Microsoft llegará apostando por un nivel de detalle aún mayor en la recreación de los vehículos, así como el uso de la nube para crear, a base del comportamiento de los jugadores, una IA de los pilotos rivales más realista. Y contará con circuitos urbanos...

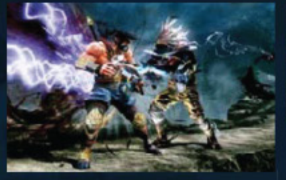
LOS PRIMEROS DESCARGABLES



CRIMSON DRAGON

MICROSOFT • ACCIÓN • 22 DE NOV.

Será el heredero de la saga *Panzer Dragoon*, un shooter "sobre raíles", cooperativo para 3, con 6 dragones para elegir, opciones para Kinect...



KILLER INSTINCT

MICROSOFT • LUCHA • 22 DE NOV.

El clásico juego de lucha de Rare debutará en XO como "free to play", al que se irán añadiendo personajes de pago de forma progresiva.



LOCOCYCLE

TWISTED PIXEL • ACCIÓN • 22 DE NOV.

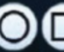
Un curioso juego de velocidad y acción, en el que pilotaremos una moto "especial" capaz de hablar y ejecutar 40 movimientos de ataque...



ZOO TYCOON

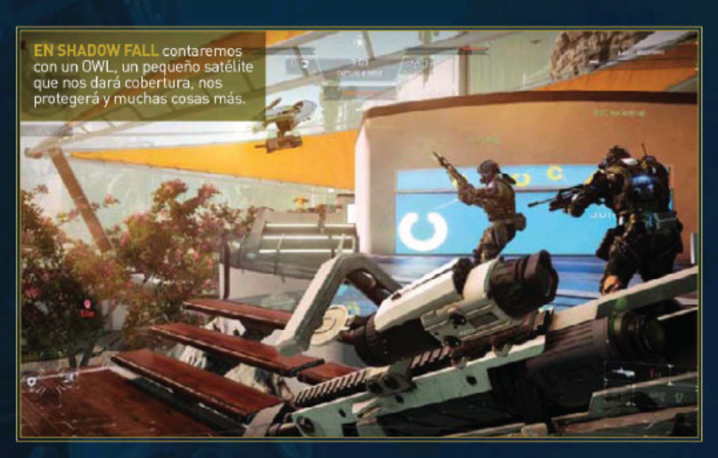
MICROSOFT • GESTIÓN • 22 DE NOV.

Este título de Kinect nos invitará a crear y gestionar un zoo, y recorrer sus instalaciones para interactuar con los animales, que nos reconocerán.

PS4

Sony también prepara una batería de juegos exclusivos (la mayoría de sus estudios internos) para arropar el lanzamiento de su nueva consola el día 29 de noviembre.



EN SHADOW FALL contaremos con un OWL, un pequeño satélite que nos dará cobertura, nos protegerá y muchas cosas más.

KILLZONE SHADOW FALL

SONY • SHOOTER • 29 DE NOVIEMBRE

DESDE EL DÍA DE LANZAMIENTO, PS4 va a contar con múltiples shooters subjetivos, pero solo uno será exclusivo: *Shadow Fall*. Su campaña se ambientará 30 años después de *KZ3*, con los Vektans y los Helghan conviviendo en un mismo planeta, separados por un muro. El jugador formará parte de un grupo especial, los Shadow Marshal, centrado en "apagar" las revueltas que surjan entre ambos. Aparte de todo tipo de armas, contaremos con la ayuda de un OWL, un pequeño satélite que nos dará fuego de apoyo, protección, etc. Y, por supuesto, también habrá modos online, en los que estarán disponibles todas las acciones de la campaña, como el sistema de coberturas.

EXCLUSIVAS

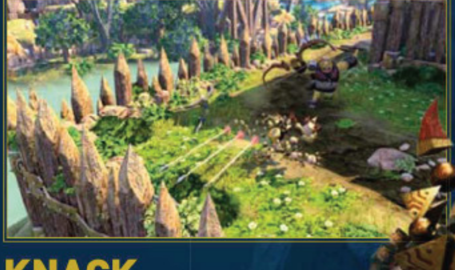
***Titanfall* brillará con luz propia como exclusiva de Xbox One, pero no será la única... Y su competencia directa, PS4, no se va a dormir en los laureles.**



DRIVECLUB

SONY • VELOCIDAD • 29 DE NOVIEMBRE

SERÁ UNO DE LOS PRIMEROS JUEGOS PLUS de PS4, un simulador de velocidad con obsesión por el detalle y, sobre todo, por las competiciones entre equipos. Será compatible con segundas pantallas, desde las que podremos preparar nuestras propias competiciones antes de llegar a casa.





KNACK

SONY • VELOCIDAD • 29 DE NOVIEMBRE

LA GUERRA ENTRE HOMBRES y Goblins obliga a los primeros a usar una reliquia que cobra vida y es capaz de aumentar de tamaño incorporando objetos (metal, fuego...) a su cuerpo, en una colorista aventura de acción que, a priori, parece estar enfocada a toda la familia.

LOS PRIMEROS DESCARGABLES



COUNTERSPY

DYNAMIGHTY • SIGILO • 22 DE NOV.

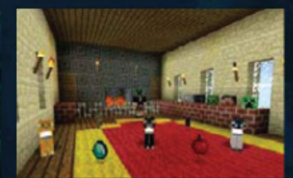
Aparecerá en PS4, PS3 y Vita, y será una aventura de acción/infiltración en la época de la guerra fría, con un "look" que remite *Another World*.



RESOGUN

HOUSEMARQUE • ACCIÓN • 22 DE NOV.

Los creadores de *Super Stardust HD* vuelven con otro matamarcianos, esta vez de desarrollo lateral. Lo mejor de todo es que será parte de PS Plus...



MINECRAFT

MOJANG • SANDBOX • 22 DE NOV.

El famoso juego de "construcción"con bloques llegará a PS4, PS3 y Vita con sus opciones e infinitas posibilidades de diversión intactas.



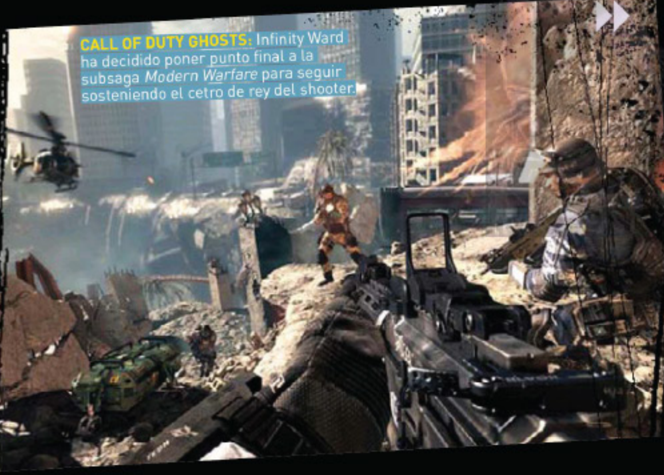
WARFRAME

DIGITAL EXTR.• ACCIÓN • 22 DE NOV.

Juego "free to play" cooperativo para 4 jugadores, en el lucharemos en una guerra a tres bandas con armas de fuego y cuerpo a cuerpo.


COMPARATIVA
BATTLEFIELD 4
Formatos: PlayStation 3, Xbox 360, PC, PS4 y Xbox One
Desarrollador: DICE
Compañía: Electronic Arts
Lanzamiento: 31 de octubre
CALL OF DUTY GHOSTS
Formatos: PlayStation 3, Wii U, Xbox 360, PC, PS4 y Xbox One
Desarrollador: Infinity Ward
Compañía: Activision Blizzard
Lanzamiento: 5 de noviembre
HC


BATTLEFIELD 4: Tras dejar la saga en barbecho durante un año, el estudio sueco DICE vuelve con toda su artillería para reclamar la hegemonía de los shooters.


CALL OF DUTY GHOSTS: Infinity Ward ha decidido poner punto final a la subsaga *Modern Warfare* para seguir sosteniendo el cetro de rey del shooter.

DOS FRENTES PARA UNA MISMA GUERRA: LA TRANSICIÓN ENTRE GENERACIONES

BATTLEFIELD 4™ VS CALL OF DUTY® GHOSTS

Las sagas bélicas por excelencia despliegan sus ejércitos en la nueva generación, sin olvidarse de la actual. Ya hemos probado ambas y damos una primera batida por su campo de batalla.

Los shooters bélicos son ya como el turrón: siempre vuelven a casa por Navidad. Este año se barrunta una guerra más espectacular que nunca, pues vuelven a coincidir las dos sagas más grandes del género de los disparos en primera persona: por un lado, *Call of Duty*, con la entrega bienal a cargo del reputado estudio Infinity Ward; por otro, *Battlefield*, que Electronic Arts suele alternar con Medal of Honor. Sin ninguna duda, se trata de las dos franquicias que mejor han sabido explotar el maná del multijugador, con millones y millones de usuarios en sus trincheras online. Esta vez, se prevé un duelo más encarnizado que nunca, pues contienden un campo de batalla tremendamente ambicioso y una llamada al deber más continuista. En ambos casos, el control estará pulido hasta el extremo, por fin con la posibilidad de deslizarse por el suelo o saltar coberturas de forma orgánica. Será la táctica contra el frenesí, el ejército global contra los pequeños escuadrones, los vehículos contra la infantería... Todo ello, con la dificultad añadida de adaptarse a dos campos de batalla distintos: el de la actual generación y el de la nueva. Suenan tambores de guerra.

LA CAMPAÑA

BATTLEFIELD 4

El soldado Recker, al frente del escuadrón Tombstone, deberá viajar hasta Bakú para conseguir una información confidencial. Pero, pronto, él y su equipo se verán empujados hacia otras zonas de Oriente Medio, como China y Singapur. Se desatará un conflicto donde Rusia y China tomarán parte, al tiempo que el escuadrón Tombstone es acusado de haber asesinado al futuro líder chino.

A diferencia de *Battlefield 3*, solo habrá un protagonista, para que la narrativa sea más fluida. Aún no se sabe a quién doblará, pero está confirmada la presencia de Imanol Arias entre el casting de voces. Así, la campaña tendrá un fuerte componente de crudeza y emocionalidad. Sin ir mas lejos, nada más empezar la campaña tendremos que amputarle la pierna a un compañero o escapar de un todoterreno que caerá a las profundidades del Mar Caspio.

DICE ha querido darle a la aventura cierto tono de "sandbox", por lo que habrá muchas áreas abiertas que se podrán abordar de distintas formas: a bordo de vehículos, dando rodeos para aprovechar ventajas estratégicas., destruyendo ciertas estructuras... Lo malo es que no habrá opción de cooperativo, a pesar de viajar casi siempre en compañía de otros soldados. ■



BATTLEFIELD 4. La guerra se desarrollará por tierra, aire y mar. Habrá un nivel a bordo de un portaaviones.

PRIMERA ESCARAMUZA

Campañas en igualdad de condiciones. Ninguna destaca más que la otra. Las dos historias, aunque inviertan los roles de invasor-invadido, prometen tener momentos épicos. De momento, la de *Battlefield 4* parece apostar más por la grandilocuencia, frente a las pequeñas operaciones de *Ghosts*.



CALL OF DUTY GHOSTS. Las operaciones tendrán mucho de infiltración y sigilo. La actitud "a lo Rambo" se llevará poco.

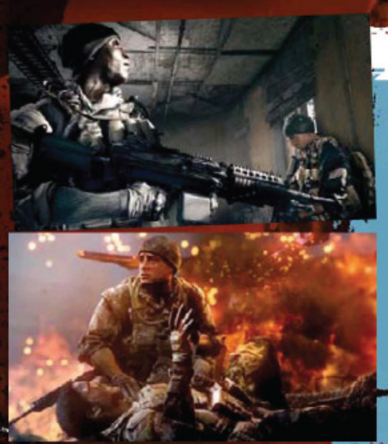
CALL OF DUTY GHOSTS

La subsaga *Modern Warfare* estaba ya agotada, así que el estudio Infinity Ward ha apostado por un nuevo arco argumental, independiente también del de *Black Ops* (subsaga a cargo de Treyarch). Esta vez, los Estados Unidos son atacados por una fuerza superior que deja al país bajo mínimos. No está confirmado, pero por lo que se vio la demo del último E3, el atacante podría ser Venezuela.

Diez años después, deberemos meternos en la piel de un soldado que se acaba de alistar junto a su hermano en los Ghosts, un cuerpo de defensa que trata de repeler la invasión. Así, más que los grandes enfrentamientos, predominarán las operaciones encubiertas, en las que el sigilo y la precisión serán vitales. No parece que vaya a haber cooperativo, pese a lo bien que funcionó en *Call of Duty: World at War*.

Precisamente, en relación con el sigilo, cobrará una gran importancia Riley, una "unidad canina" que, gracias a la cámara que llevará adosada, será como un soldado más en el campo de batalla. Podremos tomar control de él para otear los escenarios y degollar a cualquier guardia.

Visitaremos entornos como San Diego, Caracas e incluso zonas acuáticas, para sabotear submarinos enemigos. ■



LAS CLAVES

BATTLEFIELD 4

GUERRA A TRES BANDAS. El escuadrón protagonista será parte del ejército de EE.UU. En la contienda también tomarán parte China y Rusia.

PROTAGONISTA ÚNICO. El soldado Recker será el único al que controlemos durante la aventura.

LIBERTAD DE BATALLA. Los escenarios serán bastante abiertos, lo que permitirá el uso de vehículos y la toma de diferentes caminos.

CRUDEZA. La historia tratará de recrear el horror y el compañerismo de la guerra.

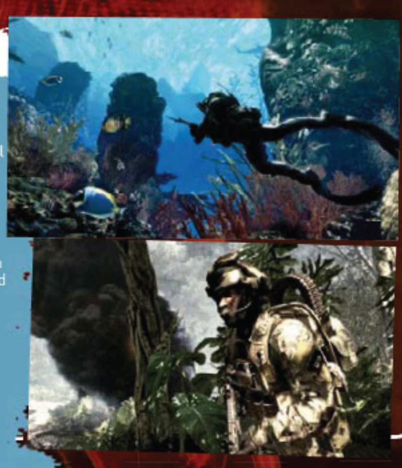
COD GHOSTS

OTRO ATAQUE A EE.UU. Igual que en *Modern Warfare 3* y *Black Ops II*, veremos la tierra del Tío Sam atacada por sus enemigos.

ADIÓS A SOAP Y PRICE. Con Makarov fuera del negocio, la trilogía de oro de Infinity Ward debía quedar ya aparcada.

EL PASTOR ALEMÁN. El perro Riley será una de las grandes atracciones del juego, tanto en la campaña como en el multijugador.

INFILTRACIÓN. Habrá que hacer rápel por una fachada, adentrarse en un arrecife...



APARTADO TÉCNICO

BATTLEFIELD 4

El nuevo motor gráfico Frostbite 3.0 será la piedra angular del título. Además de por su descomunal potencia, esta tecnología se caracteriza por su "reescalabilidad", lo que permitirá que el apartado visual dé lo mejor de sí tanto en la presente generación como en la venidera. La gran cantidad de elementos en pantalla será una de las claves, con todo tipo de efectos de iluminación, partículas, clima (viento, lluvia) y destrucción. En el caso de los personajes, en PS4, Xbox One y PC contarán con mejores sombras y animaciones.

No obstante, el súmmum de Frostbite 3.0 será el sistema bautizado como "Levolution", que convertirá los escenarios en campos de batalla dinámicos, en especial en el multijugador. Habrá desde grandes cambios (derribar un edificio, hacer que un portaaviones encalle o reventar una presa) hasta pequeñas modificaciones (levantar bolardos para evitar el paso de tanques, cortar la electricidad para sacar partido de un visor nocturno, el movimiento de las olas del mar durante una tormenta...). Se podrán romper incluso verjas de madera y ciertos muros (no todos).

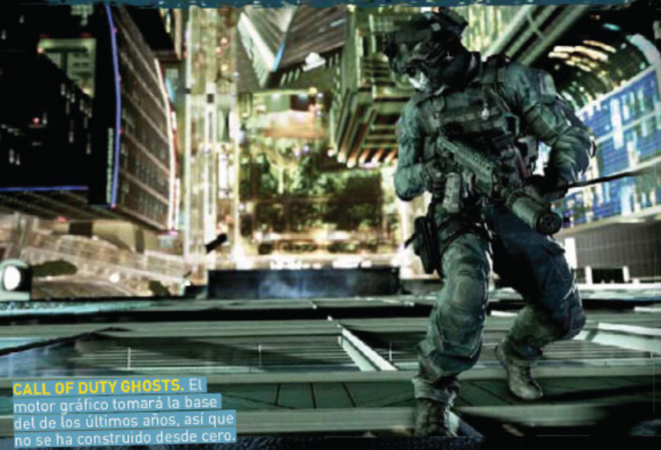
El número de "frames" por segundo será un tanto polémico: en PS4, Xbox One y PC, irá a 60 fps, muy fluido, pero no así en la actual generación, donde correrá a los habituales 30 fps. ■



BATTLEFIELD 4. El motor Frostbite 3.0 será un aval de destrucción. Habrá fuego y explosiones por doquier.

PRIMERA ESCARAMUZA

A primera vista, el título de DICE impresiona más. La destrucción del entorno es apreciable en todo momento, mientras que en el título de Infinity Ward parece metida deprisa y corriendo. Como contrapartida, Ghosts irá a 60 fps en todas las plataformas y, en términos sonoros, se llevará la palma.



CALL OF DUTY GHOSTS. El motor gráfico tomará la base del de los últimos años, así que no se ha construido desde cero.

CALL OF DUTY GHOSTS

Infinity Ward lleva muchos años trabajando con el mismo motor gráfico. Por eso, este año, con la llegada de la nueva generación, tocaba llevarlo un paso más allá. Gracias a la tecnología D-Sub, se multiplicará el número de polígonos y se eliminarán todas las aristas gráficas.

Recientemente se anunció la inclusión de efectos de destrucción en los mapas del multijugador, a partir de ciertas rachas de bajas. Por ejemplo, se podrá tumbar el techo de una gasolinera. Sin embargo, cuando jugamos, probamos a disparar a ciertos muros o a verjas de madera... y no se inmutaron ni lo más mínimo, así que habrá que ver lo que da de sí esa "destrucción". Donde sí que se lucirá el motor gráfico será en la tasa de "frames" por segundo, pues el juego correrá a 60 fps en todas y cada una de las plataformas (tanto actuales como de nueva generación), como ha sido norma habitual en los últimos años.

Una de las mejoras más sustanciales vendrá del lado del sonido, en especial en el multijugador. Además de haber mayor reverberación de los efectos, los soldados hablarán más, para explicar las diferentes situaciones que se den en el campo de batalla. Por ejemplo, avisarán continuamente de dónde hay gente apostada. ■



LAS CLAVES

BATTLEFIELD 4

FROSTBITE 3.0. DICE ha subido de nivel su famoso motor gráfico, que dará lugar a espectaculares efectos.

LEVOLUTION. El campo de batalla será muy dinámico. Muchos de sus elementos variarán enormemente con el transcurso de las refriegas.

60 FPS SÓLO A MEDIAS. La famosa tasa de imágenes por segundo solo será posible en PS4, Xbox One y PC.

REESCALABILIDAD. Una de las claves de Frostbite 3.0 es su capacidad para ajustarse bien a diferentes plataformas.

COD GHOSTS

GRÁFICOS MEJORADOS. El motor es una revisión del que Infinity Ward ha venido usando en *Modern Warfare*.

RIBETES DE DESTRUCCIÓN. En el multijugador habrá ciertos elementos interactivos que podrán ser destruidos con diversas rachas de bajas.

60 FPS PARA TODOS. Todas las versiones, tanto las actuales como las de nueva generación, irán muy fluidas.

SONIDO ENVOLVENTE. Los soldados se comunicarán de forma constante, para que las batallas sean más realistas.



MULTIJUGADOR

Las refriegas online son el ingrediente principal de todo shooter bélico que se precie, y el nuevo frente se presenta más incierto y apasionante que nunca.

MODOS DE JUEGO

BATTLEFIELD 4

En el momento de su lanzamiento, el shooter de DICE contará con un total de siete modos de juego: Erradicación, Defuse, Dominación, Conquista, Asalto y Duelo a muerte por equipos (normal y por patrullas). En el caso de Erradicación, habrá una serie de bombas en medio del mapa, de modo que habrá que recogerlas y cargar con ellas para destruir una serie de objetivos enemigos, al tiempo que el bando rival hace lo mismo. Por su parte, Defuse propondrá refriegas entre un bando atacante y otro defensor, de modo que, si se muere, no se reaparecerá hasta la siguiente ronda. El resto de modos son los típicos.

También habrá un modo Comandante, en el que uno de los miembros del equipo deberá dirigir a su escuadrón desde fuera, ordenando ataques aéreos, lanzando misiles Tomahawk, escaneando vehículos, desplegando suministros o fastidiando con pulsos electromagnéticos al comandante enemigo. ■



BATTLEFIELD 4. El número inicial de mapas será de diez, en lugares como Shanghái, una isla del sudeste asiático o una montaña nevada en la frontera entre Rusia y China. Serán enormes.



CALL OF DUTY GHOSTS

Entre los modos de juego, repetirán viejos conocidos como Duelo a muerte por equipos y Baja confirmada. Infinity Ward ha adelantado que habrá siete nuevos modos, de los cuales se conocen tres. El primero será Search and Rescue, donde ganará el equipo del último soldado que quede en pie. Al morir se soltará una chapa, de modo que, si la coge un compañero, se podrá volver a la acción; si la coge un enemigo, no. El segundo modo será Blitz, una especie de Captura la Bandera en el que habrá que penetrar en un punto enemigo, como si fuera una base de béisbol, y evitar que el bando rival haga lo propio. El tercero será Cranked, donde ganaremos velocidad con las bajas, pero con el riesgo de que, de no continuar la racha, el soldado explotará en mil pedazos a los pocos segundos. De los otros cuatro modos de juego, nada se sabe.

También estará el modo Asalto, que contará con hasta cuatro modalidades de juego cooperativo, tanto contra otros jugadores como contra la IA. ■

CALL OF DUTY GHOSTS. Los catorce mapas se ambientarán en el Ártico, en los aledaños de un estadio de béisbol o en un barrio. Todos tendrán tamaños entre pequeños y medianos.

LAS CLAVES

BATTLEFIELD 4

BATALLAS MULTITUDINARIAS. El número de jugadores será de 64 o 24, según la versión, lo que dará pie a escenarios gigantescos.

CLASES MUY MARCADAS. Los cuatro tipos de soldados estarán muy diferenciados, por lo que será fundamental coordinarse bien.

GUERRA MOTORIZADA. Habrá 25 vehículos, tanto terrestres como marítimos y aéreos, lo que dará una gran variedad a las partidas.

SALTO GENERACIONAL. El juego promete ser mucho mejor en PS4, Xbox One y PC: los 64 usuarios y los 60 fps tendrán la culpa de ello.



BATTLEFIELD 4. El tono del multijugador será muy estratégico y pausado. La toma de posiciones y la coordinación serán vitales para triunfar.

PERSONALIZACIÓN

BATTLEFIELD 4

Habrá tres bandos: Estados Unidos, Rusia y China, cada cual con sus propias armas y vehículos. Lo más importante es que habrá cuatro clases de soldados, dentro de las cuales habrá diversas especializaciones y hasta cuatro ramas de mejora. La clase de Asalto será la mejor para correr y disparar; el Ingeniero contará con numerosas armas "anticarro"; el soldado de Reconocimiento será experto en la larga distancia o las balizas de radio; el soldado de Apoyo contará con explosivos y armas "lejanas". ■



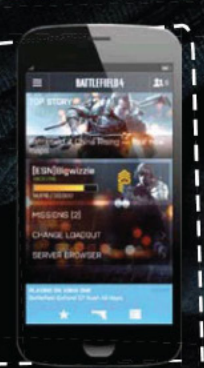
CALL OF DUTY GHOSTS

Hay dos bandos confirmados por ahora: el de los Ghosts y el de la Federación, con hasta seis clases de soldados. Una de las grandes novedades será el sistema de personalización, que permitirá hasta 20.000 combinaciones de cabezas, tipos de cuerpo, cascos o fondos de imagen. El sistema de ventajas estará renovado, de modo que cada habilidad costará entre uno y cinco puntos (contaremos con ocho puntos para distribuir como queramos). ■

SEGUNDAS PANTALLAS

BATTLEFIELD 4

El juego será compatible con Battlescreen, un sistema que permitirá usar una segunda pantalla como complemento, para ver el mapa en grande y gestionar el inventario, lo que se reflejará de forma inmediata en la televisión. La red social Battlelog volverá con fuerza, ofreciendo todo tipo de estadísticas, con marcadores geográficos que incluso podrán compararnos con otros jugadores de la misma manzana donde vivamos. ■





CALL OF DUTY GHOSTS

La Call of Duty App, más que en usos jugables, se centrará en usos sociales. Así, permitirá revisar las estadísticas y el perfil desde cualquier sitio. También se podrá compartir el prestigio incluso aunque juguemos en dos plataformas tan diferentes como PS3 y Xbox 360. Cada dos semanas se renovarán las guerras de clanes. ■

NÚMERO DE JUGADORES

El enfoque de las partidas será sustancialmente distinto entre *Battlefield 4* y *Call of Duty Ghosts*. En el título de EA se apostará por las batallas multitudinarias, en grandes escenarios. Así, en PS4, Xbox One y PC, el título admitirá hasta 64 jugadores. La versión de PS3 y Xbox 360 no será tan ambiciosa, pero se quedará en la nada desdeñable cifra de 24.

El shooter de Activision, por el contrario, ha preferido centrarse en batallas más reducidas y "personales", de modo que el número máximo de usuarios por partida será de 12. Serán enfoques muy distintos. ■

PRIMERA ESCARAMUZA

Más allá de ser shooters bélicos, habrá grandes diferencias entre uno y otro. *Battlefield 4* apostará por la grandilocuencia, con hasta 64 jugadores, mapas enormes, vehículos y un control estratégico. En cambio, *Ghosts* tendrá un diseño más "minimalista", en el que primarán las partidas frenéticas, de tamaño reducido, con un control más ágil y 60 fps en todas sus versiones. Por ahora, parece que DICE se ha atrevido a innovar más y lleva una bala de ventaja.



CALL OF DUTY GHOSTS. Sus partidas serán un frenesí de disparos, donde los encontronazos serán continuos, igual que la búsqueda de "venganzas".

LAS CLAVES

CALL OF DUTY GHOSTS

LUCHA PERSONAL. El multi online admitirá doce jugadores, para que las partidas sean "concretas", pensadas para grupos de amigos.

MÁS PERSONALIZABLE. El debut del editor de soldados y el nuevo sistema de rachas de bajas darán más variedad que en el pasado.

ARTILUGIOS DE GUERRA. Dada la idiosincrasia del título, no habrá vehículos, pero sí diferentes "gadgets", como bots de combate.

MULTIPLATAFORMA. El juego será similar en todas las plataformas, independientemente del hardware. También verá la luz en Wii U.

ENTREVISTA BATTLEFIELD 4

Daniel Matros, productor del multijugador de *Battlefield 4*, estuvo en Madrid y nos contó por qué, en su opinión, la destrucción y las variaciones de los entornos van a revolucionar el concepto del shooter en primera persona.



DANIEL MATROS (Productor)

Hoy en día, el género del shooter está un tanto saturado. ¿Queda aún margen de innovación?
Sí, nosotros lo estamos demostrando. Por un lado, con Levolution, que permite mapas enormemente dinámicos, lo que repercute en la jugabilidad. Frente a los típicos shooters con forma de pasillo, pasamos a vastos mapas abiertos, batallas marítimas... El nuestro es el único shooter que combina todos esos elementos. Por otro lado, el motor Frostbite 3.0 nos permite jugar con los efectos climatológicos y la destrucción dinámica. A eso se unen un número de armas mayor que nunca, el modo Comandante, el uso de espectaculares cinemáticas, una personalización más profunda... Las cosas que hemos llevado a cabo no las ha hecho nadie más en el género.

¿Cuáles son las principales diferencias entre la versión para la actual generación de consolas y la de nueva generación?
En PlayStation 3 y Xbox 360 hay limitaciones que no podemos superar. Los gráficos son aún mejores que antes, pero hay cortapisas a la hora de crear la "experiencia *Battlefield*" en su totalidad. Es decir, no hay 60 fps y no hay 64 jugadores. En cambio, con la nueva generación se nos abre un mundo salvaje de posibilidades.

¿Cuáles son las fortalezas del modo Campaña, que quizás fue uno de los puntos más flacos de *Battlefield 3*?
Es una experiencia más intensa, inteligente y emocional que nunca. Frostbite 3 nos permite darle empaque y hacer caminar al usuario por un mundo que rezuma vida a medida que va transcurriendo la acción. Es una experiencia más cinemática.

¿Qué tipo de entornos habrá en el multijugador? Ya conocemos Shanghái, la isla del sudeste asiático o la frontera montañosa entre Rusia y China. ¿Qué más veremos?
Hemos preparado numerosos paisajes. No sólo hay escenarios urbanos, como el de Shanghái, que mostramos en el E3, sino también grandes espacios abiertos, como el de Paracel Storm, que incluye combates navales. También hay espacios más cerrados, como una fábrica. Jugamos mucho con la escala de los mapas para ver qué puede ser divertido y atender a lo que la gente quiere.

¿Crees que el sistema Levolution, que modifica enormemente los entornos, puede darle a *Battlefield 4* una diferencia significativa respecto a *Ghosts*, cuyos escenarios parecen más estáticos?

> **"LAS COSAS QUE HEMOS LLEVADO A CABO NO LAS HA HECHO NADIE EN EL GÉNERO"**
> DANIEL MATROS

Levolution nos va a dar una ventaja, pero, en realidad, ya la teníamos en el pasado. Ya en los *Battlefield Bad Company* contábamos con ese factor, así que lo que hemos hecho es mejorarlo, con texturas más trabajadas, más destrucción, mayor dinamismo... Intentamos ser cada vez mejores. No queremos plantear la misma experiencia una y otra vez, sino algo diferente, y creo que añadir elementos dinámicos hace que las batallas sean más interesantes. No queremos que la gente juegue en el mismo mapa todo el tiempo, sino que sienta que todo es diferente.

Los vehículos son una de las piedras angulares de la saga. ¿Qué tipo de máquinas nos vamos a encontrar en esta ocasión?
Muchísimas: jeeps, vehículos de transporte de tropas, diferentes tipos de tanques, jets, helicópteros, tres tipos de barcos... Hay un montón de vehículos en el juego.

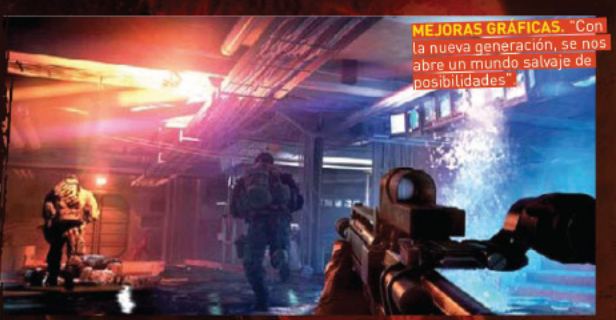
Las redes sociales son cada vez más importantes en este tipo de juegos. ¿Qué cambios habéis introducido en la arquitectura de Battlelog?
Es mucho más rápido y resulta más fácil localizar a los amigos para compartir escuadrón. También es más fácil encontrar buenos servidores... Hemos mejorado el sistema de clasificaciones y los servidores, para poder personalizar la experiencia. Personalmente, lo que más me gusta es la introducción de Battlescreen, que permite usar una segunda pantalla mientras estás en plena partida.

En el multijugador hay disponibles cuatro clases. ¿Cada una es muy diferente de las demás en términos jugables?
Cada una cumple diferentes funciones. Del soldado de apoyo se espera que sea un francotirador y que apoye al escuadrón, con C4, derribando edificios, lanzando bolsas de munición... Como soldado de reconocimiento puedes cargar rifles normales, pero es más táctico. Lo mismo pasa con el ingeniero y la clase de asalto, que tienen diferentes fortalezas, lo que abre el rango jugable enormemente.

En los últimos años, *Call of Duty* siempre se ha impuesto en la guerra de los shooters bélicos. En tu opinión, ¿por qué dirías que esta vez *Battlefield 4* va a ser el mejor FPS?
Porque lo es [risas]. Es un juego como no se ha visto antes. Hay conducción de vehículos, un dinamismo de los escenarios que se traduce en muchas oportunidades de actuación... Cada vez que juegas una partida, es diferente a cualquier otra. Es como un gran "shooter-sandbox", lo cual es absolutamente genial.



IDENTIDAD. "Es como un gran shooter-sandbox, donde cada partida es diferente a cualquier otra".



MEJORAS GRÁFICAS. "Con la nueva generación, se nos abre un mundo salvaje de posibilidades".

ENTREVISTA COD GHOSTS

Durante la Gamescom pudimos hablar con Eric Biessman, uno de los mayores responsables de la nueva entrega de *Call of Duty*. El director creativo nos explicó su particular visión de la guerra de nueva generación.



ERIC BIESSMAN (Director creativo)

Hoy en día, hay infinidad de shooters bélicos. ¿No te parece que ya está todo inventado en el género? ¿Aún hay espacio para ideas nuevas?
Sí. Creo que hay diferentes tipos de juegos, con diferentes historias y opciones. Las nuevas posibilidades jugables son muy importantes, y debe ser una meta de los desarrolladores no solo conformar un núcleo estable para sus sagas, sino también encontrar ideas nuevas.

Infinity Ward está preparando el título tanto para las plataformas actuales como para las de nueva generación. ¿Qué diferencias hay?
El desarrollo y el control son exactamente los mismos: rapidez, una campaña con grandes momentos, la historia y la interacción entre los personajes, multijugador a 60 fps... No obstante, el motor técnico para la nueva generación luce mucho mejor en varios aspectos, como el teselado.

¿Cuáles son los puntos fuertes de la campaña?
Hemos creado un nuevo universo, con nuevos personajes, nuevas características, una nueva historia... Va a ser algo enorme. Hemos intentado añadir más profundidad a los personajes y su mundo. Al margen de eso, hay nuevas mecánicas jugables, nuevos sitios que visitar...

El año pasado, Treyarch introdujo varias novedades en *Black Ops II*, como las decisiones morales que desembocaban en varios finales. Este año el estudio encargado está siendo Infinity Ward, pero, ¿habéis introducido algo similar?
Con *Call of Duty Ghosts* nos hemos querido centrar en un único personaje y en su historia, en cómo se ve afectado por lo que sucede a su alrededor. Por tanto, no hay decisiones morales ni saltos entre diferentes personajes.

¿Qué ciudades y países visitaremos en el juego?
No quiero ser muy específico a ese respecto, pero sí puedo decir que el juego gira en torno a una gigantesca catástrofe que les sucede a los Estados Unidos. Así, la historia de desarrolla en torno a tu personaje y a cómo, diez años después, el mundo ha cambiado. La posición hegemónica de Estados Unidos en el mundo ha desaparecido, así que el jugador se encontrará con un país en decadencia.

¿Cuáles son las principales novedades del multijugador, en términos jugables?
Hay muchas cosas diferentes con las que estamos entusiasmados: cerca de treinta armas nuevas, catorce mapas en el momento del lanzamiento, siete modos nuevos... También hay otras cosas que parecen pequeñas, pero que, cuando juegas, aportan una nueva dimensión, como las voces de los compañeros para avisar de dónde hay enemigos. Cuando juegas online, no todo el mundo participa en las charlas para avisar de lo que va viendo o de dónde están los enemigos. Ahora, los soldados dirán cosas como "enemigos en la torre". También son fantásticos los nuevos movimientos para saltar coberturas o deslizarse a ras de suelo.

"TENEMOS UNA FILOSOFÍA DE DISEÑO MUY DISTINTA A LA DE BATTLEFIELD"
ERIC BIESSMAN

El número máximo de jugadores será de doce. ¿Qué te parece que el principal rival de *Call of Duty Ghosts*, que es *Battlefield 4*, vaya a permitir la friolera de hasta 64?
Creo que la filosofía de diseño de los dos juegos es muy distinta. Nosotros tendemos a hacer mapas pequeños o medianos, no tan grandes como los de *Battlefield*. Queremos que sea algo más personal y cercano, tanto con tus compañeros como con los rivales, por ejemplo, para vengar una muerte.

¿En qué momento decidisteis incluir la presencia de elementos destructibles en el multijugador?

¿Cómo afectarán al desarrollo de las partidas?
Desde el primer día, pues una de las prioridades era conseguir que los mundos fueran más vivos y no tan estáticos como hasta ahora. Queríamos ir de lo pequeño a lo grande. Por ejemplo, en el mapa de Strikezone hay una racha de bajas que permite destruir gran parte del mapa, y eso es un gran cambio. También hay detalles más pequeños en otros mapas, como en Octane, donde se puede destruir parte de una gasolinera. Se consideró todo desde el principio, pues queríamos que hubiera diferentes opciones de actuación durante las refriegas. De ese modo, también aumenta el componente táctico, por ejemplo, para obtener nuevos sitios de cobertura.

¿Qué sucede con los vehículos? ¿Cuáles vamos a encontrar en la campaña? ¿Y va a haber alguno en el multijugador?
Los vehículos no casan con el estilo de juego al que queremos orientarnos ni con el tipo de mapas. Lo que sí hay son rachas de bajas para controlar algún pequeño dispositivo. En cuanto a la campaña, hay áreas donde los veremos, pero aún no vamos a anunciar nada al respecto.

En las entregas de *Call of Duty* desarrolladas por Treyarch hay un modo de juego que a la gente le chifla, como es Zombis. ¿Habéis considerado introducirlo en los juegos de Infinity Ward, como *Ghosts*?
Zombis es un modo que apasiona a la gente, pero sólo lo hace Treyarch, porque en el estudio les encanta y conocen sus mecánicas. En Infinity Ward no estamos familiarizados con dicho modo, así que, para la gente, es mejor que lo sigan haciendo los que lo iniciaron.



ARGUMENTO. "El juego gira en torno a una gigantesca catástrofe que les sucede a los Estados Unidos".



NUEVA GENERACIÓN. "El motor técnico luce mucho mejor en varios aspectos como el teselado".

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS



Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 50

THE LEGEND OF ZELDA WIND WAKER HD llega a Wii U con todo su encanto puesto al día: gráficos en 1080p, sombras y modelos más detallados, nuevos elementos de jugabilidad... una verdadera joya.



PÁGINA 56

RAYMAN LEGENDS es el mejor juego de plataformas que puedes encontrar en estos momentos. Así de simple...



PÁGINA 58

DRAGON'S CROWN es un beat'em up con toques roleros que te atrapará tanto en PS3 como en Vita. ¡Y es precioso!

EN ESTE NÚMERO...

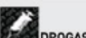
NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

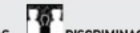
Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360, Wii U o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en Wii (o en las portátiles), puesto que se da por sentado que las primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360, Wii U y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.

ICONOS DE CLASIFICACIÓN WWW.PEGI.COM









7 ■ Aventura/acción ■ Nintendo ■ 1 jugador ■ Castellano (textos) ■ 60,99 € ■ Lanzamiento: 4 de octubre

Un "lifting" para una obra maestra

THE LEGEND OF ZELDA WIND WAKER HD



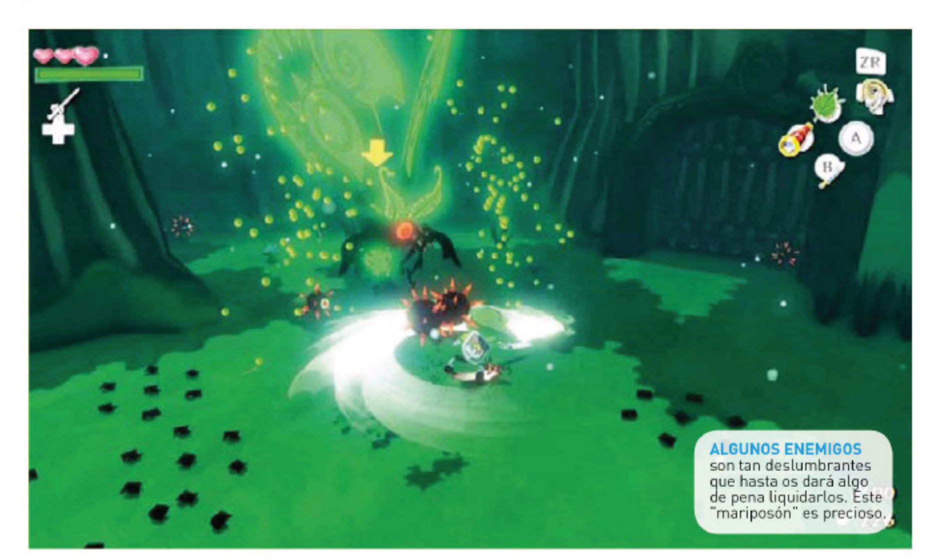
1

Nintendo recupera uno de los grandes clásicos de GameCube, con gráficos HD y algunas pequeñas novedades. No le hacían falta: sigue brillando igual que hace diez años.

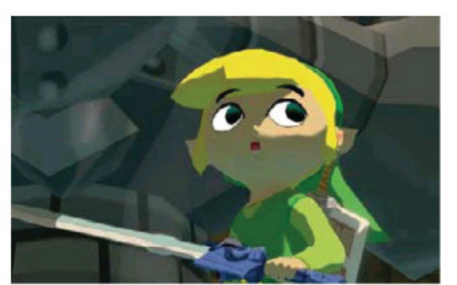
■ **EL TIEMPO HA HECHO JUSTICIA** con *Wind Waker*. Su rompedora estética de dibujo animado desconcertó a los mitómanos de *Ocarina of Time*, y hasta el propio Miyamoto llegó a pedir disculpas por el juego, algo que los fans del clásico de GC jamás llegamos a entender. *Wind Waker* era, y es, una incontestable obra maestra. Por eso no podemos sino alegrarnos por el lanzamiento de esta remasterización HD, a la que se le han añadido algunas mejoras para aprovechar las características de Wii U. En realidad no eran necesarias, porque el original ya era un engranaje perfecto, pero se agradece el lavado de cara que le han metido a los gráficos y la pantalla del Gamepad resulta un aliado perfecto para la aventura, como lo fue GBA en el juego de 2003. Si disfrutasteis de él en su día, volveréis a enamoraros. Si no lo hicisteis, os envidiamos, porque estáis a punto de embarcaros (perdón por el chiste fácil) en una aventura inolvidable.

→ **RESUMIR LAS VIRTUDES** de *Wind Waker* en este espacio es prácticamente imposible. Tiene todo lo bueno de la saga *Zelda* (acción, mazmorras, personajes inolvidables y una música magistral)... y mucho más. Las travesías en barco, los duelos

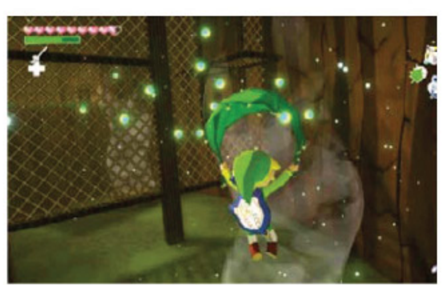




ALGUNOS ENEMIGOS son tan deslumbrantes que hasta os dará algo de pena liquidarlos. Este "mariposón" es precioso.



ESTA VERSIÓN HD aporta un delicioso lavado de cara a la estética de dibujo animado del original de GameCube.



ES INCREÍBLE todo lo que puede dar de sí una hoja Deku. Sirve para planear, accionar engranajes y tumbar enemigos.

Llevando la batuta

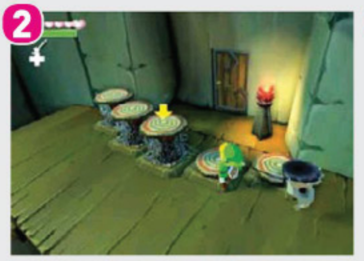
El título del juego hace referencia al objeto más poderoso de Link: una batuta con la que puede cambiar el rumbo del viento, provocar un tornado sobre el que viajar mucho más rápido de un punto a otro del océano e incluso tomar el control de determinados personajes en algunas mazmorras.



LOS COMPASES de la batuta varían en número (de 3 a 6) y complejidad. Mirad la pantalla del Gamepad y practicad.



LINK es capaz de tomar el control de otros personajes (y algunas estatuas) en algunas mazmorras a golpe de batuta.





LA GRANDEZA DE ZELDA

Mazmorras, puzzles, jefazos antológicos...*Wind Waker* despliega todos los ingredientes que encumbraron a la saga.

1. LIBRE ALBEDRÍO. Monta en tu barco y disfruta de una libertad total para explorar el océano y completar todo tipo de misiones secundarias.

2. LOCOS POR LAS MAZMORRAS. Los *Zelda* no serían nada sin ellas. Sus puzles, su llave maestra, su mapa, esos cofres que encierran rupias... y esa nueva arma clave para superar la mazmorra y acabar con...

3. ...LOS JEFAZOS. De diversos tamaños y ferocidad, nos han resultado algo más fáciles en este remake que en el original de GC. Aunque la cosa cambia bastante en el nuevo modo Héroe.

en alta mar contra monstruos, la búsqueda de tesoros, la absoluta libertad para completar la odisea en el orden que nos plazca..."perdiendo" el tiempo en pos de misiones secundarias o yendo de frente a por Ganon y sus huestes. Tendréis todo un océano a vuestro alcance y una batuta con la que gobernar la dirección del viento y mucho más. Os adentraréis en lo más profundo de la tierra, solos o acompañados de otros personajes, en mazmorras repletas de monstruos, cofres y secretos. Incluso podréis dejar mensajes y pistas a otros aventureros a través del Miiverse (una de las novedades de esta versión) y demostrar vuestro coraje en el nuevo modo Héroe, en el que los enemigos causan el doble de daño y los corazones extra se venden bien caros. No faltarán las críticas ante la ausencia de novedades de ▸▸

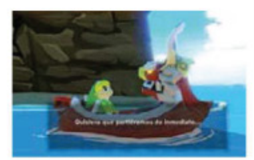
Link

El secuestro de su hermana será el detonante de una inolvidable aventura sobre las olas del océano...y debajo de él. Hay un castillo que...

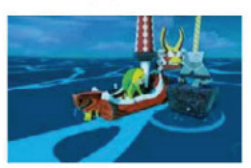


Es hora de levar anclas

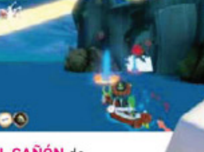
Si en *Ocarina of Time* teníamos a Epona, aquí Link tendrá su mejor aliado en Mascarón de Proa, un barco dotado de vida que no solo surca los mares a toda velocidad: también lleva un cañón y una grúa con la que recoger tesoros de las profundidades.



MASCARÓN DE PROA se convertirá en el tutor de un desconcertado Link en los albores del juego.



VIGILAD BIEN la superficie del mar. Los puntos brillantes indican la proximidad de un tesoro bajo las profundidades.



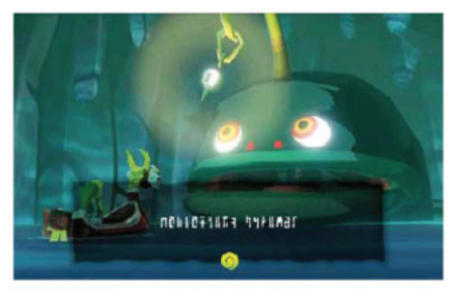
EL CAÑÓN de Mascarón de Proa os será muy útil para defenderos de los piratas y tirar abajo más de un obstáculo.



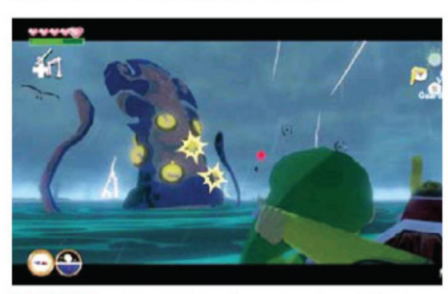
EMULANDO A SOLID SNAKE, Link usará el sigilo (y los barriles) para infiltrarse entre sus enemigos.



TINGLE OS DARÁ LAS HERRAMIENTAS para comunicaros con el resto de jugadores a través del Miiverse.



LA GALERÍA de secundarios de *Wind Waker* no tiene precio. Este ballenato es ni más ni menos que el Dios Yabu.



LOS VIAJES en barco suelen animarse con la aparición de piratas y calamares gigantes como este de aquí...



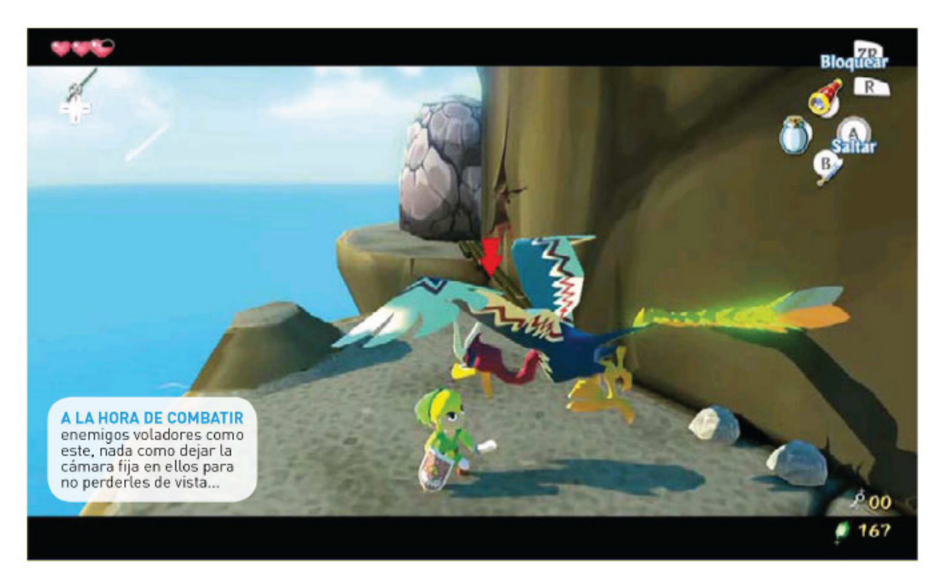
LA MECÁNICA de lucha es bastante simple. Incluso podréis contraatacar con solo pulsar un botón del pad.

A toda vela

Llevar el timón de Mascarón de Proa es una de las experiencias más gratificantes de *Wind Waker*.

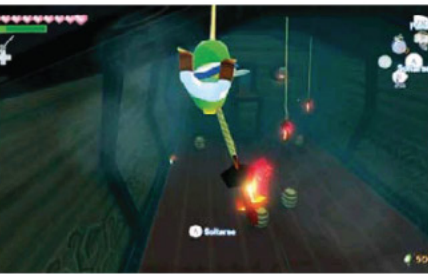
▸▸ mayor calado respecto al original, pero sinceramente, el juego de GC era tan bueno que no requería más que un lavado de cara para cautivar a las nuevas generaciones. Y en eso no habrá queja, porque *WW HD* deslumbra a 1080p.

→LA ÚNICA QUEJA RESPECTO A ESTE REMAKE (además del elevado precio) es el control con el Gamepad. La pantalla extra se agradece a la hora de gestionar los objetos de Link y consultar los mapas sin tener que pausar la acción, pero los sticks analógicos no son todo lo precisos que deberían a la hora de saltar de plataforma en plataforma (y no hablemos de ir de soga en soga). Es algo que cambia radicalmente al tener en las manos el mando Pro, que responde infinitamente mejor. No significa que haya que gastarse otros 50 euros en un mando para disfrutar de *Wind Waker HD* como



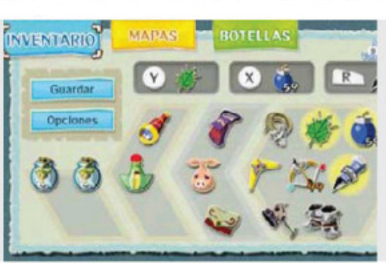
A LA HORA DE COMBATIR enemigos voladores como este, nada como dejar la cámara fija en ellos para no perderles de vista...





■ *WIND WAKER* SIGUE SIENDO UNA GENIAL AVENTURA... QUE AHORA LUCE MEJOR ■





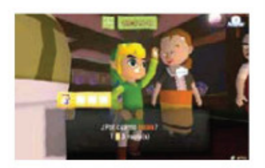
LA PANTALLA del Gamepad os permitirá gestionar en todo momento los objetos, además de mostrar el mapa de las mazmorras.

Ganondorf puede esperar

Antes de meteros de lleno en la exploración de mazmorras, es recomendable completar la cartografía del océano (sobornando a los peces con cebo) e ir aumentando el número de corazones de Link mientras resolvéis misiones secundarias y minijuegos. Y mucho ojo, porque algunas de estas tareas solo estarán disponibles durante ciertos momentos del día.



MINIJUEGOS A MANSALVA. Un clon de los barquitos, prácticas de tiro, carreras de barco...no tendréis ocasión de aburriros.



PARTICIPAD EN UNA SUBASTA para conseguir un cuarto de corazón, o intentad localizar la tienda del Club Minitendo.



EL BARCO FANTASMA solo se hará visible en determinados puntos del océano, dependiendo de la fase lunar, así que atentos.

Dios manda, pero si ya lo tenéis en casa, dejar el Gamepad solo como pantalla secundaria es la opción más recomendable.

¿Merece la pena comprar este remake si ya tenemos el juego original? Ya solo el lavado de cara hace que merezca la pena, pero todo depende de vuestro fanatismo hacia él. Lo llamativo es que, incluso siendo un juego con 10 años de vida, está muy por encima de la gran mayoría de los juegos "modernos" de Wii U. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Navegar** por el océano, con total libertad para afrontar el juego a tu ritmo.

■ **Toneladas de secretos** y misiones secundarias. Pasaréis meses jugando.

Lo peor

■ **El Gamepad.** Los sticks del Pro Pad son más precisos. Apuntar con el acelerómetro.

■ **Es un remake** de un juego de hace 10 años... a precio de novedad actual.

Alternativas

• **Zelda: Skyward Sword** es compatible con Wii U, así que si no lo tenéis, ya estáis tardando.
• **Darksiders II** tiene una mecánica muy parecida a los *Zelda*, aunque es algo más bestia.

■ **GRÁFICOS** Un gran lavado de cara a un juego que ya deslumbraba en GameCube. **93**

■ **SONIDO** Es imposible no emocionarse la primera vez que oyes el tema de Zelda. **92**

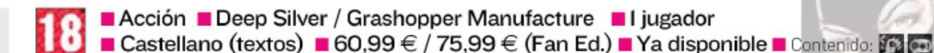
■ **DURACIÓN** Pasaréis días, semanas y meses descubriendo todos sus secretos. **94**

■ **DIVERSIÓN** El control con el Gamepad es mejorable, pero la mecánica es irresistible. **91**

PUNTUACIÓN FINAL 91

Valoración

A falta de un *Zelda* exclusivo de Wii U, no vamos a quejarnos por recuperar esta obra maestra de GC, que deslumbra a 1080p. Si no lo jugasteis en su día, no perdáis ni un minuto. Si ya lo tenéis, pagar los 60 euros puede que sea excesivo...





LA KATANA y su sobrehumana agilidad para manejarla son las principales armas de Mondo Zappa para acabar con los wire.

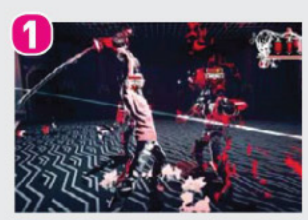
Decapitaciones y ligues de barra

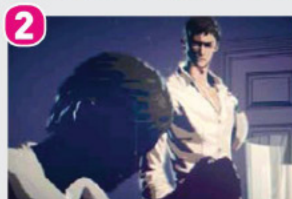
KILLER IS DEAD

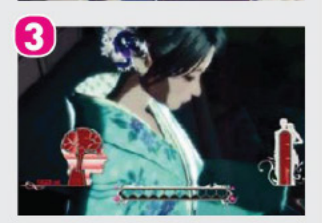
Suda51 juega en otra liga. Podrás detestar sus juegos o amarlos, pero lo que es indudable es que su obra no deja indiferente a nadie.

PARA SU NUEVA CREACIÓN, Goichi Suda ha reciclado elementos de otros títulos, tanto propios como ajenos, en una suerte de hack'n slash delirante, menos pulido y accesible que sus dos obras anteriores (*Shadows of The Damned* y *Lollipop Chainsaw*), pero dotado de momentos geniales. A través de una peculiar estética de cómic (heredada de *Killer 7*), *Killer is Dead* nos pone en el pellejo de Mondo Zappa, un asesino a sueldo encargado de dar caza a otros asesinos (si, como en *No More Heroes*), utilizando para ello una afilada katana y un brazo biónico capaz de transformarse en un arma de fuego, un taladro y otras clases de armamento.

LA MECÁNICA DE LUCHA, aunque gratificante (despliega decapitaciones y sangre a mansalva) acaba resultando monótona, y la cámara es mejorable (os venderá en más de una ocasión), pero al otro lado de la balanza nos encontramos con la habilidad de Suda51 para crear enemigos y situaciones maravillosamente delirantes. Combates en la cara oculta de la Luna (frente a un jefazo que te recibe en su palacio mientras se corta las uñas de los pies), un duelo en moto contra un samurai que cabalga sobre un tigre, una visita al área ¿151? donde nos espera un marciano clavadito al Coronel







LE LLAMABAN MONDO ZAPPA

Este asesino de asesinos viste como un mod, tiene un brazo biónico llamado musselback y nunca tiene tiempo de aburrirse. Esta es su vida. Envidiadle.

1. DESCUARTIZA todo lo que se interponga entre Mondo y su objetivo. Usa la katana o convierte el musselback en un arma de fuego.

2. EL HÉROE AMNÉSICO, ese gran cliché de los videojuegos, hace acto de presencia en *Killer is Dead*. Averigua más sobre el pasado de Mondo en niveles oníricos que harían palidecer a David Lynch (ay, ese huevo frito).

3. EL MODO GIGOLÓ ha levantado no poca polémica en EE.UU., pero es bastante inocentón. Tírale los trastos a las muchachas, con cautela. Si te pillan mirándoles la balconada, te ganarás un bofetón. Mejor hacerlo con disimulo, mientras admiras sus bonitos ojos.

¡El descoco!

La edición limitada y la Fan incluyen un DLC para desbloquear las gafas de Scarlett. Con ellas podrás ver a las chicas en ropa interior durante el modo Gigoló.





HAY QUE SER MUY HOMBRE para recorrer la superficie de la Luna a pecho descubierto, usando sólo una escafandra.



EL BRAZO BIÓNICO de Mondo, conocido como musselback, es capaz de transformarse en un arma de fuego.



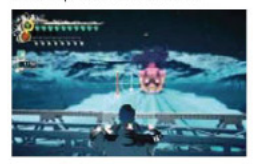
EL JUEGO encadena un sinfín de situaciones absurdas, como ésta. Sí, son un samurai y un tigre.

¿Quieres volver a por más?

A medida que vayamos finiquitando misiones, se irán desbloqueando pequeñas pruebas que nos harán ganar puntos y sobre todo dinero. Además, si localizamos a Scarlett en cada escenario podemos acceder a sus desafíos. Al completarlos podréis tirarle los trastos en el modo gigoló. ¡Ánimo, tigres!



SCARLETTS SE ESCONDE en diferentes puntos de cada escenario. Localizadla y habréis desbloqueado otro desafío.



ADEMÁS DE LAS misiones principales, tendréis acceso a diferentes pruebas, que reciclan escenarios y enemigos ya superados.

LA MECÁNICA DE lucha fusila algunos elementos de *Bayonetta*, como las ejecuciones o el bullet-time, que se activa al esquivar un ataque enemigo en el momento preciso. Además, podréis desbloquear algunos movimientos nuevos (así como mejoras) en la tienda.





Sanders y un gigante precolombino… Mucho se ha hablado del modo gigoló y la posibilidad de tirarle los trastos al reparto femenino del juego, pero se queda en anécdota en comparación al enfrentamiento contra el tren poseído o los oníricos tours por los recuerdos de Mondo, en los que un huevo frito adquiere un protagonismo inaudito. Aun con sus defectos, *Killer is Dead* es algo único, llamado a convertirse en otro juego de culto.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

La galería de enemigos, tan demencial como los escenarios del juego.

Su poderosa estética de cómic, herencia directa del gran *Killer 7*.

Lo peor

La mecánica de lucha es demasiado simplona.

La cámara os dejará vendidos en más de una ocasión. Es un mal endémico de los juegos de Suda51.

Alternativas

• **No More Heroes: Heroes Paradise**, también de Suda51, está a buen precio, y tiene una mecánica similar.
• **Lollipop Chainsaw** es más accesible y tiene un mejor acabado que *Killer is Dead*.

GRÁFICOS Colores saturados y look de cómic para una estética sorprendente. **88**

SONIDO Akira Yamaoka al frente de una BSO tan delirante como el propio juego. **84**

DURACIÓN Unas 7 horas para acabar sólo la historia, sin desafíos ni pruebas. **82**

DIVERSIÓN Cachondeo continuo. Lástima que no hayan pulido la mecánica. **84**

PUNTUACIÓN FINAL 86

Valoración

Llamado a convertirse en otro clásico de culto, *Killer is Dead* no alcanza la calidad de *Shadows of The Damned* o *Lollipop Chainsaw*, pero no decepcionará a los fans más entregados de Goichi Suda. O lo amas o lo odias.





CONTROL SENCILLO y preciso y niveles cada vez más difíciles que retan nuestra habilidad. Rayman cumple este "abc" plataformero.

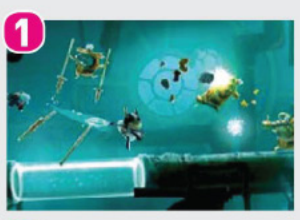
Asalto al trono... del salto

RAYMAN LEGENDS

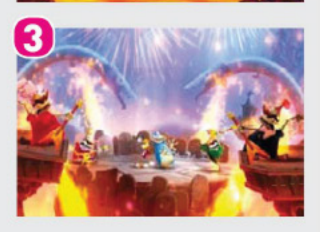
Rayman lanza un órdago al intocable Mario y protagoniza uno de los mejores plataformas 2D jamás jugados. ¡Y encima destaca en Wii U!

ESTE HIJO DIRECTO DEL GENIAL RAYMAN ORIGINS nació con polémica: se anunció como juego de lanzamiento exclusivo de Wii U y ha llegado 10 meses más tarde y siendo multiplataforma. Pero al final todos contentos: los usuarios de otras máquinas pueden jugar a uno de los mejores plataformas de la década y los de Wii U tienen la mejor versión. El argumento de *Rayman Legends* es sencillísimo: el Claro de los Sueños ha sido invadido y Rayman y sus amigos van a tener que recorrer seis mundos para rescatar a los Diminutos secuestrados. Una excusa para atravesar niveles 2D con un control de lo más sencillo: saltar, pegar puñetazos y planear unos segundos bastarán a Rayman y sus amigos para enfrentarse a infinidad de peligros, porque lo que importa es que este sencillo control funciona con maravillosa precisión, y sobre todo, que el diseño de los niveles es brillante.

CADA MUNDO DE RAYMAN está pensado para que, si lo recorremos deprisa y saltando en los puntos exactos, recojamos la mayor cantidad de looms posibles. Esto propicia un ritmo de juego frenético y, junto al reto de descubrir a todos los diminutos atrapados, garantiza la rejugabilidad de cada nivel. Además, el juego ofrece gran variedad de situaciones: zonas submarinas, niveles musicales,







ESPECTÁCULO Y RITMO LOCO

Rayman Legends es, ante todo, un plataformas de ritmo frenético, que sabe hacerse variado ofreciendo sorpresas e interesantes variaciones en la mecánica del juego.

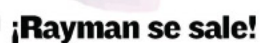
1. PERFECCIÓN SALTARINA. El juego nos reta a superar los niveles deprisa, porque es la única forma de coger la mayor cantidad de looms morados posibles y comprar extras.

2. JEFES FINALES. *Rayman Legends* pega una paliza en este aspecto a cualquier otro plataformas. Ya sea un dragón, una serpiente robot o un luchador de wrestling mexicano,

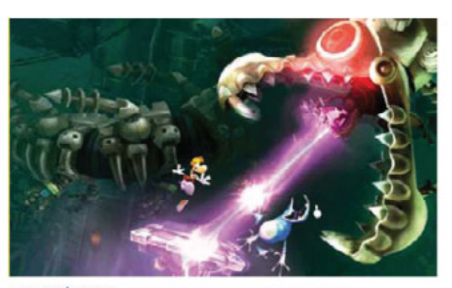
3. NIVELES MUSICALES. Como si de *Bit.Trip Runner* se tratara, en estos niveles tienes que saltar y golpear al ritmo de la música. El scroll es constante y te encontrarás con temas tan alucinantes como una versión "aflamencada" de Eye of the Tiger.

¡Rayman se sale!

Vuelve el héroe acompañado de Globox, un diminuto y de la debutante Bárbara como personajes jugables. Y en Wii U, además, la mosca Murfy en la pantalla táctil.







LOS GRÁFICOS, en 3D, tienen un acabado y unas animaciones dignos de la mejor producción cinematográfica.



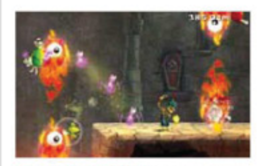
ES POSIBLE VESTIR a los personajes con diferentes indumentarias. He aquí los disfraces de Mario y Luigi.



EL MULTIJUGADOR es una experiencia brutal. Cuatro saltando juntos (más la mosca Murfy en Wii U) multiplican la diversión.

Plataformeo extremo

Además de la aventura, el juego ofrece retos diarios en los que nuestras marcas se registran en un ránking mundial (los jugadores de Wii U ya los conocen gracias a la aplicación Rayman Legends Challenges App). Para acabar de añadir variedad está el minijuego Kung Foot: fútbol 2D muy, pero que muy loco.



EN LOS DESAFÍOS competimos contra los fantasmas de otros jugadores ¡Intenta ser más rápido y subir en el ránking!



KUNG FOOT: fútbol multijugador en 2D. Mete a golpes el balón en la portería. Y aquí por atizar al contrario no sacan tarjeta...

MURPHY, EL QUINTO JUGADOR EN WII U: Lo manejamos en la pantalla táctil del Wii U Gamepad, se llama Murfy y es una mosca. Su función se facilitar el camino a los demás haciendo de todo: paralizando enemigos, excavando túneles, moviendo plataformas... una adición brillante.





enemigos finales gigantes y hasta homenajes a los "matamarcianos" gracias a la habilidad de nuestros héroes de lanzar sus puños cual Mazinger Z. Y todo para 4 jugadores simultáneos, cinco en Wii U gracias a Murfy, el personaje que se controla desde la pantalla táctil. Ah, y luego están los gráficos (¿os hemos dicho ya que son una obra maestra de la animación 3D, además de muy graciosos?) y una banda sonora que remarca la locura que lo impregna todo. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Su apartado gráfico:** uno de esos juegos que ya merecerían la pena solo por él.
- **¡Es divertidísimo!** Frenético, variado y con un grandísimo multijugador.

Lo peor

- **La disposición** de los checkpoints resulta un tanto arbitraria.
- **Si juegas solo** sigue siendo bueno, pero te pierdes parte de la fiesta.

Alternativas

- **Super Mario Bros U.** Saltos de alta calidad, aptos para novatos "hardcores".
- **En todas las plataformas** tienes la locura multijugador de *Cloudberry Kingdom*. Y en PlayStation, los *Little Big Planet*.

GRÁFICOS Uno de los plataformas más bonitos. Pura locura animada.	92
SONIDO Un B.S.O. llena de buen rollo y surrealistas revisiones de temas conocidos.	94
DURACIÓN 30 horas de aventura y un buen puñado de objetivos opcionales.	89
DIVERSIÓN Tiene humor, ritmo y es original. Eso sí, jugadlo con amigos.	93
PUNTUACIÓN FINAL	**93**

Valoración

Es precioso, corre de miedo, tiene una gran variedad de escenarios y su multijugador es divertido hasta llorar. Ubisoft ha conseguido que Rayman vuelva a ser un referente para los juegos de plataformas.


12 ■ Acción, rol ■ Atlus/Namco Bandai ■ 1-4 jugador
■ Inglés ■ 41,95 € (PS3: 51,95 €) ■ 11 de octubre ■ Contenido:



DRAGON'S CROWN es una puesta al día de los beat'em up de los 90, con toques roleros y un enfoque muy rejugable.

Una maravilla 2D nada "draconiana"

DRAGON'S CROWN

Un reino asediado por varios enemigos ve su salvación en una corona para dominar a los dragones. ¿La buscarás?

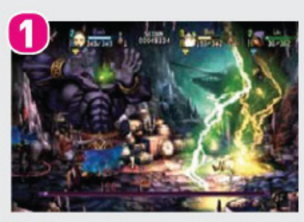
■ **COGE UN BEAT'EM UP DE CAPCOM** de los 90, en especial los *Dungeons & Dragons*, añade toques roleros como subir de nivel (o usar objetos y anillos mágicos como en *D&D*) o cientos de armas y accesorios para modificar a nuestro personaje, opciones de rejugabilidad como desafíos extra, cooperativo online y eso, a grandes rasgos, es lo que ha hecho Vanillaware con *Dragon's Crown*. Una exquisitez que resucita un género clásico a lo grande, con una genial puesta en escena (en la pantalla de Vita luce especialmente bien) y una deliciosa y asequible jugabilidad que te atrapará de principio a fin.

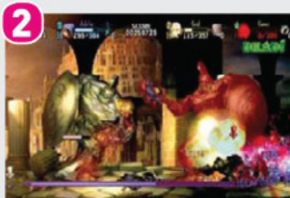
Nosotros asumimos el papel de uno de los 6 personajes disponibles (desde un caballero a una hechicera, pasando por una elfa, un enano...), cada uno con armas habilidades distintas, que podemos mejorar a medida que subimos de nivel. Con cualquiera nos enfrentamos a un total de 9 escenarios, todos con dos caminos, puertas opcionales y muchos secretos que descubriremos a medida que avanzamos.

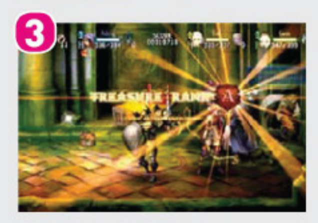
CADA NIVEL CUENTA CON ENEMIGOS FINALES y eventos distintos, como huir de unas lenguas de fuego en una balsa. Y podemos optar por explorarlos solos, acompañados por hasta 3 personajes manejados por la CPU (o si jugamos

LUCHAR, LUCHAR Y EXPLORAR

Como es habitual en los juegos de rol, el desarrollo combina partes de exploración y argumento con zonas más enfocadas al combate.

1 

2 

3 

1. ES UN BEAT'EM UP "old school". Con 2 botones realizamos todos los ataques/hechizos, y podemos usar ítems como anillos o armas que se "agotan". Como en los RPG, subimos de nivel, potenciamos habilidades...

2. LA EXPLORACIÓN de los 9 niveles es vital: hay dos caminos, puertas ocultas, runas que "activan" efectos mágicos o incluso gigantescos gólems, eventos únicos como volar en alfombra...

3. LOS COFRES y enemigos derrotados dejan armas y accesorios de distinto nivel que primero tenemos que identificar "pagando". Solo así sabremos su resistencia, daño que causan o habilidades extra...

6 héroes a elegir...

Guerrero, hechicera (como esta), mago, enano, elfa y amazona, cada uno con sus armas y habilidades únicas. La dificultad también varía...





PS3 Y VITA tienen versiones casi idénticas. Podemos pasar la partida entre una y otra, aunque no hay juego cruzado.



CON EL STICK DERECHO (o la pantalla en Vita) activamos runas mágicas, revelamos secretos y otras acciones.



LOS NUEVE ESCENARIOS tienen 2 caminos y sendos enemigos finales que son de lo mejorcito del juego...

¡Ponte a prueba, aventurero!

Al avanzar en la historia vamos desbloqueando 50 desafíos, como acabar con X bichos. Además, podemos complicar el juego tanto como queramos: podemos visitar los niveles solos o acompañados, sin descansar en el pueblo central (lo que significa que las armas se deterioran o los ítems se agotan), etc.



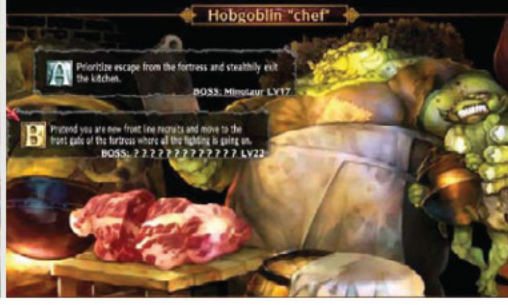
ELIGE COMPAÑEROS recogiendo sus huesos y resucitándoles. Si juegas solo, los maneja la CPU. Su nivel también es clave...



LAS RECOMPENSAS mejoran si jugamos varios niveles seguidos. Los desafíos, por su parte, tienen imágenes como esta...

ANTE TODO, FANTASÍA. No falta un mundo "central" desde el que acceder a las diversas tiendas (para comprar ítems), una iglesia para resucitar a los guerreros caídos que encontremos o un "portal" para acceder a los distintos niveles. Dentro de estos, no falta un personaje que nos da a elegir ruta...





online, humanos). También existe un pueblo o "mundo" central desde el que accedemos los niveles, donde hay diversas tiendas o incluso una iglesia o castillo, donde nos esperan diversos personajes con los que conversar y activar las misiones en los niveles (a través de pantallas "casi" estáticas y diálogos en inglés). En suma un beat'em up que puede parecer simple, pero con posibilidades y rejugable. Si le das una oportunidad, seguro que te engancha hasta las "trancas". HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

Sencillo y directo, pero no por ello repleto de opciones y, sobre todo, rejugable.

Técnicamente es muy bello, a pesar de las puntuales ralentizaciones que hay en Vita.

Lo peor

No hay Cross-play entre PS3 y Vita, pero sí compartir la partida. ¿Nos lo explican?

Llega en inglés y es una pena porque la historia es buena y no hay "mucho" texto.

Alternativas

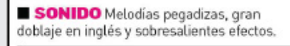
• **Chronicles of Mystara** es lo más parecido, aunque tiene muchas menos posibilidades.
• **Diablo III** también ofrece acción rolera para 4 en la misma consola, aunque es algo menos vistoso.

GRÁFICOS De ensueño, muy artísticos y detallados. En Vita lucen realmente bien. **91**

SONIDO Melodías pegadizas, gran doblaje en inglés y sobresalientes efectos. **90**

DURACIÓN Acabarlo "bien" con uno de los personajes lleva 20-30 horas, y son seis... **94**

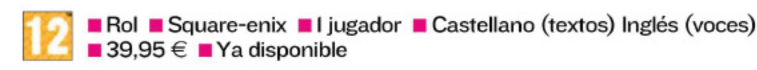
DIVERSIÓN Toda la de un beat'em up clásico modernizado con toques roleros. **92**



PUNTUACIÓN FINAL 92

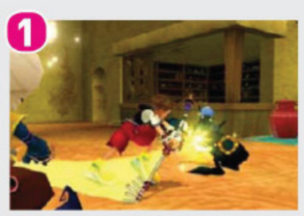
Valoración

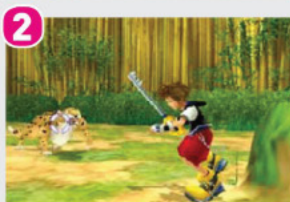
DC es una puesta al día del espíritu de los grandes beat'em ups de los 90, una adictiva joya rejugable, muy bien pensada y con capacidad para atraparte durante muchas horas. En Vita, además, brilla con luz propia.

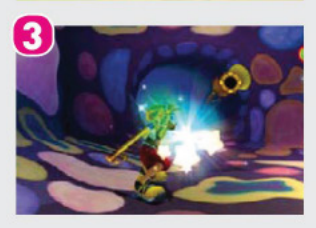




ESTE RECOPILATORIO HD incluye el primer juego en su versión *Final Mix* (inédito en Europa), *KH Re: Chain of Memories* y los vídeos de *KH: 358/2 Days* en alta definición.







UNA HISTORIA INOLVIDABLE

El primer *Kingdom Hearts* de PS2 es el que dio origen a esta exitosa saga que a día de hoy se mantiene muy joven y viva.

1. ISLAS DESTINO. Lugar donde comienza la aventura. Sora, Riku y Kairi son tres amigos que ansían ver otros mundos. Un terrible suceso hará que los tres se separen.

2. MUNDOS DISNEY. Para encontrarlos, Sora se une a Donald y Goofy y, juntos, recorren mundos basados en películas Disney tan famosas como Hércules o Tarzán, entre otras muchas.

3. LUCHA. Con la ayuda de la Llave Espada, Sora acaba con todos los "sincorazón" que azotan cada mundo y se enfrenta contra poderosos enemigos finales en unos ágiles combates.

Abre de nuevo tu corazón a la magia

KINGDOM HEARTS HD 1.5 REMIX

Revive en alta definición las primeras aventuras de Sora y sus amigos Donald y Goofy recorriendo los diferentes mundos Disney.

EN 2002 NACIÓ EN PS2 UNA SAGA DE ROL que cambiaría el género: *Kingdom Hearts*. ¿Sus puntos fuertes? Una apasionante historia que mezcla personajes y mundos Disney con héroes de *Final Fantasy*, además de un desarrollo en tercera persona con combates en tiempo real, que le dieron dinamismo a la aventura. Ahora, *KH* llega a PS3 con un recopilatorio HD que incluye los dos juegos del primer arco de la trama.

KH: FINAL MIX ES EL PRIMERO, y es una versión extendida del juego original. El desarrollo es el mismo que el de PS2 y, entre sus añadidos, destacan nuevos objetos y armas, escenas inéditas y combates contra jefes secretos. Asimismo, el menú de comandos se ha modificado para que en el cuarto hueco aparezca la opción de "invocar" y otras acciones.

El segundo título es la adaptación poligonal del juego de GBA *KH Re: Chain of Memories* (inédito en PS2 en Europa). Su planteamiento es diferente al de *KH*, con combates en los que utilizamos naipes especiales para atacar, invocar, curar... Esto le da un toque de dificultad y estrategia, ya que debemos ser cuidadosos con las cartas que elegimos.

358/2 Days, que salió en DS, no es jugable: solo se han incluido las cinemáticas en el Modo Teatro que pueden verse seguidos (unas 3 horas) o por capítulos.

Sora

Es el protagonista del primer *Kingdom Hearts* y el portador de la Llave Espada, un arma para abrir el acceso a los mundos Disney y acabar con los "sincorazón".





EL APARTADO TÉCNICO ha sufrido ligeras mejoras técnicas y los gráficos lucen más vivos frente a lo visto en PS2.



EL DESARROLLO de *KH: Final Mix* es en tercera persona y combina exploración y combates en tiempo real.



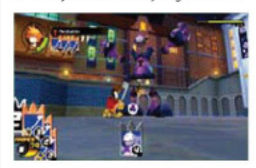
CHAIN OF MEMORIES es mucho más estratégico por el uso de unos naipes especiales que se recogen en una baraja.

Extras con corazón

Aparte de la historia original que nos ofrecen *Kingdom Hearts: Final Mix* y *Kingdom Hearts Re: Chain of Memories*, encontramos algunos complementos que aumentan ligeramente las horas de juego y que, en algunos casos, añade aún más información a la trama general de *Kingdom Hearts*.

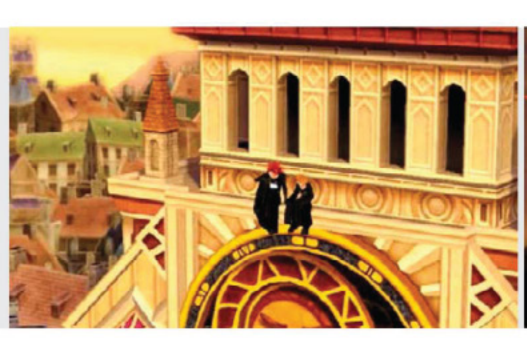


EN KH: FINAL MIX, aparte de las misiones en la Nave Gumi y los torneos en el Coliseo, se han añadido otros combates inéditos contra jefes ocultos y algún arma.



CUANDO ACABEMOS la trama principal de *Chain of Memories* se desbloquea una nueva aventura protagonizada por "alguien" muy conocido...

KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS apareció para la Nintendo DS. Ahora tenemos todos los vídeos de la historia principal recopilados dentro del Modo Teatro. Aparte, encontramos el Diario de Roxas, en el que el protagonista narra sus vivencias y una pequeña biografía de los personajes clave.





Donde brilla este *Remix* en el apartado gráfico, por lo colorido y vivo de las texturas, así como por el toque menos poligonal (hay modelados revisados). Y la cámara se ha retocado (se maneja con el stick derecho) para que la experiencia de juego sea mejor. Añade subtítulos en castellano o trofeos y el resultado es un recopilatorio muy completo, dirigido a los fans de la saga y a los aficionados al mejor J-RPG que aún no han probado esta aventura. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

La historia y el adictivo desarrollo enganchan como el primer día.

Tres juegos en un disco. Las texturas y el suavizado lo hacen mucho más vistoso.

Lo peor

Mantiene errores técnicos como el popping y los dientes de sierra.

El control a veces da problemas. Aunque suavizados, los fallos de cámara persisten.

Alternativas

• Tales of Xillia
Su gráficos en cel shading y su desarrollo lo convierten en el mejor *Tales of* de PS3.

• Ni no Kuni
es otro genial J-RPG, firmado por de Level 5 y el inimitable Studio Ghibli.

GRÁFICOS El lavado HD deja entornos más vivos y personajes menos poligonales. **86**

SONIDO Temas originales y de Disney junto a voces en inglés y buenos efectos. **87**

DURACIÓN Unas 35 horas cada juego, más los vídeos de 358/2 Days (unas 3 horas). **94**

DIVERSIÓN Visitar mundos Disney, tareas opcionales, acción... Muy entretenido. **86**

PUNTUACIÓN FINAL 

Valoración

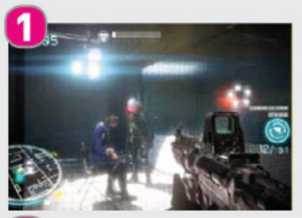
Remix nos deja dos soberbias aventuras, más los vídeos de una tercera, que nos mantendrán pegados al pad. Eso sí, pese a las mejoras visuales, se nota que tienen ya una década de vida... aunque en el fondo siguen siendo maravillosas.

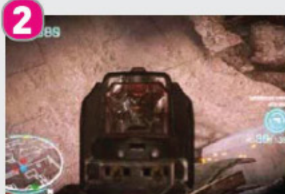
Por David Martínez

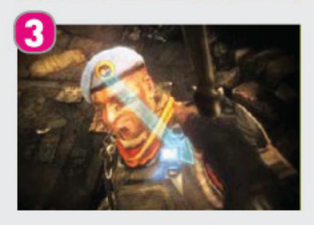




ESTE SHOOT 'EM UP presume de un apartado técnico sin precedentes en la portátil. Gráficos y sistema de control son impresionantes.







TECNOLOGÍA PARA MATAR

El sistema de control adapta perfectamente la configuración clásica de los "shooter" a nuestra consola portátil. Esto es lo que hace a *Mercenary* tan superior a los demás exponentes del género.

1. EL MOVIMIENTO con los dos sticks analógicos es fluido, y la sensibilidad está bien ajustada. Así las partidas online no se resienten.

2. PODEMOS APUNTAR (de forma semiautomática) con el botón superior L. La respuesta es inmediata.

3. LOS CONTROLES TÁCTILES sirven para los enfrentamientos cuerpo a cuerpo, y para activar interruptores, resolver puzles, o usar tirolinas.





LA CAMPAÑA ofrece 9 escenarios en distintos lugares de Vekta y Helghan, con giros argumentales y un planteamiento más táctico y menos "pasillero" de lo habitual.

El negocio de la guerra

KILLZONE MERCENARY

El enfrentamiento entre ISA y Helghast toma al asalto la portátil. Sus armas son unos gráficos de escándalo y un online frenético.



LA GUERRA DEL FUTURO PERMITE A PS VITA defender sus capacidades como consola. La campaña (unas 5 horas divididas en nueve escenarios) nos permite disfrutar con unos gráficos "de otro mundo" y unos controles perfectos, que demuestran cómo jugar un shooter con los dos sticks analógicos y la pantalla táctil. Y su planteamiento, en el que encarnamos a un mercenario, nos sorprende con cambios de bando y el uso de dinero para conseguir nuevas armas y mejoras en nuestro perfil.

→ EL MULTIJUGADOR ONLINE es la auténtica "golosina" de *Mercenary*, ya que ofrece mucha profundidad, con tres modos diferentes para ocho jugadores, un buen sistema de progresión por rangos, perfiles compatibles con la campaña... y una fluidez envidiable. 

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	92
SONIDO	89
DURACIÓN	84
DIVERSIÓN	90

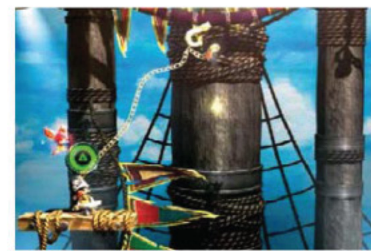
Valoración Un shooter sobresaliente que demuestra las capacidades de Vita, tanto en aspectos técnicos como en control y planteamiento online.

PUNTUACIÓN FINAL 90

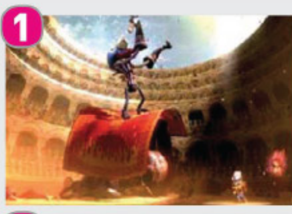
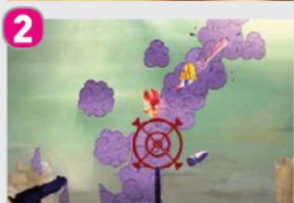
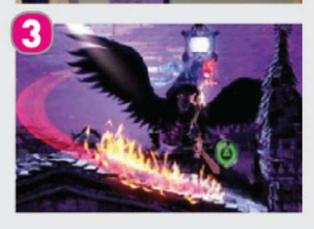
Por Borja Abadíe


■ Plataformas ■ Sony/Japan Studio ■ 1-2 jugadores
■ Castellano ■ 39,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible


PUPPETEER es un juego de plataformas con una estética muy cuidada y sabor a vieja escuela.



LAS HABILIDADES DE KUTARO van desde un gancho con el que mover objetos lejanos (izquierda) hasta bombas ninja que arrojar a los desprevenidos enemigos (der.)

HACIENDO EL TITIRITERO

La mecánica de juego es tan típica como efectiva. No tiene ningún elemento realmente innovador, pero el resultado es tan redondo que nos ha encantado:

1. LA HISTORIA nos lleva a explorar la Luna en busca de unos cristales mágicos con los que derrotar al Rey Oso y salvar a los cientos de niños a los que también ha convertido en marionetas a su mando.

2. LAS PLATAFORMAS nos hacen vivir grandes momentos. No falta ninguno de los tópicos del género: plataformas móviles, que se balancean, que giran, que desaparecen... y la verdad es que siguen funcionando de maravilla. Tanto, que nos hubiese gustado disfrutar de niveles más largos y complejos.

3. LOS JEFES FINALES nos proporcionan, sin duda, alguno de los mejores momentos del juego. Sus rutinas son fáciles de aprender, pero siempre nos obligan a combinar las habilidades de nuestro héroe.

Plataformas para perder la cabeza

PUPPETEER

Aunque no os lo creáis, el teatro no es solo un sitio lleno de gente rara que gesticula como loca y que habla gritando. Es más, si la obra es tan entretenida como ésta, hasta me pensaría ir algún día.

■ **PUPPETEER** nos cuenta la historia de Kutaro, un niño convertido en marioneta que, además, ha perdido la cabeza por el mordisco del malvado Rey Oso Luna. Para plantarle cara contamos con unas tijeras mágicas, de nombre Calibrus, que usamos para cortar elementos del escenario como telas, papeles, cuerdas... y así avanzar en la aventura. Este plataformas 2.5D entra por los ojos gracias a una excelente dirección de arte, que nos sumerge en una obra de teatro de marionetas a través de un telón, con un narrador que comenta lo que pasa e incluso público que reacciona riendo, asombrándose y hasta abucheando.

→EL CUENTO DE KUTARO tiene un tono, quizás, demasiado infantil, pero las zonas plataformeras gustarán a todos. Nuestro héroe puede ponerse cualquiera de las 100 cabezas que hallamos. La mayoría sólo sirven para desbloquear fases de bonus, pero algunas nos dejan lanzar un gancho para tirar de objetos, crear un escudo o lanzar bombas, por ejemplo.

El fallo del juego es que está plagado de escenas y diálogos que nos cortan el ritmo y que las fases, 21, son algo cortas. También nos hubiera gustado ver niveles más complejos en los que combinar las habilidades de Kutaro. Son estos fallos los que, pese a sus grandes virtudes, lo alejan de los grandes del género. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	85
■ SONIDO	90
■ DURACIÓN	80
■ DIVERSIÓN	86

Valoración Japan Studio consigue que vivamos momentazos geniales y su original apartado artístico nos ha encantado, pero le falta ritmo y es corto.

PUNTUACIÓN FINAL 84

OTROS LANZAMIENTOS EN HOBBYCONSOLAS.com

Estas y otras novedades os esperan en nuestra web. Consultadlas directamente con el código QR.







Wii U | THE WONDERFUL 101

EL NUEVO JUEGO DE HIDEKI KAMIYA nos pone en la piel de los Centinels, un grupo de 100 superhéroes que han de detener una invasión alienígena. Así es, hemos de controlar a los 100 personajes a la vez mientras avanzamos por los escenarios y repartimos puñetes por doquier. Aunque el principio solo tenemos unos cuantos personajes, podemos ir reclutando civiles que nos ayuden. Al dibujar ciertas figuras con el stick o en la pantalla táctil, ejecutamos los movimientos especiales de los personajes, que pueden incluir adoptar una determinada forma entre todos para resolver según qué puzles. El GamePad también sirve para ver lo que sucede en ciertos escenarios interiores. También hay QTEs y una tienda en la que adquirir nuevos poderes (hay una treintena).

Valoración Una de las mejores historias de Wii U, sobre todo por el original uso de los poderes y por su duración: unas 20 horas. La única pega es que el título está en inglés, pero se lo perdonamos. **92**

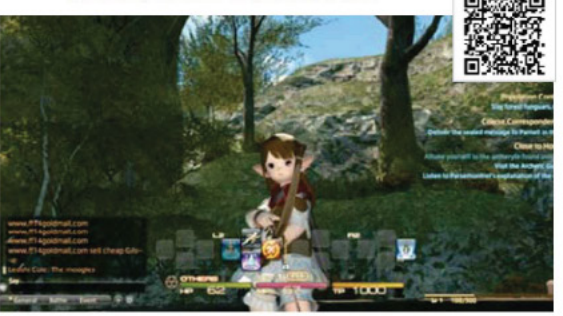
PS3-360-Wii U-Wii-PC | DISNEY INFINITY



JUNTANDO TODOS LOS UNIVERSOS DISNEY en un solo juego, se ha creado este producto en el que importa tanto coleccionar figuras reales de nuestros personajes (las cuales "metemos" en el juego al colocarlas en un portal) como crear nuestros propios niveles mediante un sencillo pero completo editor, para el que podemos ir desbloqueando cada vez más piezas y herramientas.

Valoración La creación en el modo Toy Box es muy entretenida y completa, si bien el juego tiene bugs y gráficos bastante simples. **80**

PS3 | FINAL FANTASY XIV A REALM REBORN



ESTE RELANZAMIENTO del conocido juego online aporta numerosas mejoras, especialmente en el apartado técnico, un nuevo editor de personajes o un desarrollo de los combates en tiempo real más fluido. Los nuevos eventos FATE (misiones aleatorias que propician interactuar con otros usuarios online) aportan un extra de variedad al conjunto. Ojo también al diario de caza: ¡a coleccionar monstruos!

Valoración Se han arreglado casi todas las trabas que tenía el juego original. Algunas misiones son sosas, pero el resto engancha. **89**





PS3-360 | DIABLO III

ESTE HA SIDO UNO DE LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS para PC (si bien su lanzamiento no convenció a todos) y ahora aterriza en consolas. A diferencia del juego original, éste no necesita conexión online permanente. Además, no hay casa de subastas, por lo que los tesoros que encontramos son menos numerosos y más poderosos. Por último, se ha incorporado la opción de esquivar los ataques enemigos. Metiéndonos en harina, podemos elegir entre 5 clases de personaje: mago, cazador de demonios, bárbaro, médico-brujo y monje, cada uno con sus habilidades y estilo. Ahora bien, la mecánica es sencilla: hay que recorrer decenas de escenarios peleando con toda clase de monstruos, con el objetivo de obtener cada vez mejores objetos y subir de nivel. Hay una historia con escenas renderizadas realmente espectaculares. Por cierto, incluye cooperativo para 4, ya sea en una misma consola u online.

Valoración Blizzard ha hecho un trabajo excelente con esta conversión. Ofrece horas y horas de diversión y un apartado técnico muy pulido, aunque es cierto que su mecánica se hace un tanto repetitiva. **89**

PS3 - 360 - PC | PAYDAY 2



UN GRUPO DE ATRACADORES de Nueva York está preparando todo clase de "golpes" y nosotros tenemos que ayudarles a conseguirlo. En este shooter en primera persona podemos elegir a cualquiera de los 4 protagonistas, para reconocer el terreno, preparar los atracos y buscar la caja fuerte. A veces, se puede superar un reto usando el sigilo. hasta 4 amigos pueden cooperar a la vez.

Valoración El cooperativo se agradece, pero el resto del desarrollo es un poco genérico. Hay fallos de IA y gráficos. **68**

PC | TOTAL WAR ROME II



LA POLÍTICA Y LOS TEJEMANEJES del Imperio Romano se unen al campo de batalla en un completísimo juego de estrategia, que nos ofrece un campo de batalla de un tamaño bestial. Además, tenemos montones de facciones para elegir, mucha tecnología por descubrir e incluso mucha diplomacia que dominar. Cuando toca batallar, haced zoom para ver la guerra como nunca.

Valoración Un estupendo equilibrio entre la estrategia militar y el resto de facetas de juego. Eso sí, necesita un PC muy potente. **95**

LOS GRANDES MOMENTOS del original se han mantenido, aunque el diseño de niveles es diferente.





NUESTRAS TAREAS incluyen resolver puzles a base de lanzar objetos, recopilar información o salir de una pieza en una nueva (y corta) misión en moto voladora.

PS3-360-PC



■ Aventura ■ Ubisoft ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 9,99 €

FLASHBACK

Un juego que hizo época regresa 20 años después para celebrar su "cumple". ¿Recordará bien todos sus logros?

■ **20 AÑOS DESPUÉS** de la llegada de *Flashback*, la mítica aventura vuelve como remake HD. La historia es prácticamente la misma: Conrad B. Hart es un joven amnésico que ha de descubrir cuál es su pasado y qué peligro acecha a la humanidad entera. Por el camino ha de enfrentarse a zonas de plataformeo, exploración y disparos, siempre en 2D. Los gráficos se han "reconstruido" con polígonos y el control es más cómodo que en el original (ahora podemos disparar mientras nos movemos, por ejemplo). Además, los personajes son más expresivos en los diálogos y se han incluido coleccionables para amenizar la búsqueda. Aun así, el tiempo ha hecho mella en una aventura que, con una duración de 4 horas, no tiene tiempo de desarrollarse. Por cierto, la descarga incluye el original de 1993. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	72
■ SONIDO	68
■ DURACIÓN	67
■ DIVERSIÓN	70

Valoración Suficientemente renovado para atraer a los nostálgicos, pero el resto del personal encontrará una aventura sin demasiada sustancia.

PUNTUACIÓN FINAL **70**

3DS | STEAMWORLD DIG

7 ■ Aventura ■ Image & Form ■ 1 jugador ■ Inglés ■ 8,99 €

EL ROBOT RUSTY ha de cavar en una enorme mina para encontrar nuevas rutas. El juego tiene bastante de plataformas y de puzles, así que os tocará usar el coco para seguir adelante y esquivar los peligros que os acechan. A veces toca subir al pueblo de arriba para hablar con los personajes y obtener mejoras, como picos más poderosos o aumentos de salud. En cualquier caso, el ritmo de la aventura es pausado y avanzamos poco a poco. Por cierto, los elementos se recolocan en cada partida.



Valoración Un gran concepto, que transmite con acierto la sensación "subterránea", aunque solo está en inglés. **86**

PS3-360-PC | TMNT: DESDE LAS SOMBRAS

12 ■ Acción ■ Red Fly ■ 1-4 jugadores ■ Castellano (textos) ■ 14,99 €

LAS TORTUGAS NINJA QUIEREN VOLVER al candelero con nueva serie de TV y otro juego de acción en 3D. Podemos controlar a cualquiera de los héroes cuando queramos y hasta 4 usuarios pueden disfrutar a la vez. Además de repartir combos entre hordas de enemigos, hay algo de exploración y saltos, pero lo principal es mejorar a nuestros personajes para resultar más letales. Tenemos 4 largos niveles y un modo Arcade con retos sueltos.



Valoración Las tortugas siguen molando, pero la cámara es desastrosa y el juego está muy anticuado en lo técnico. **55**

Wii U | SUPER STREET FIGHTER II

12 ■ Lucha ■ Capcom ■ 1 ó 2 jugadores ■ Inglés ■ 8 €

LA VERSIÓN DE SUPER NINTENDO de este clásico de la lucha llega a la Consola Virtual con sus 16 luchadores y las mismas opciones que tuvo en 1994: torneos, combate por grupos... Por supuesto, se puede jugar desde el GamePad. La jugabilidad sigue siendo estupenda, aunque es una pena que no haya opción de juego online y que la resolución original de Super Nintendo no luzca demasiado bien en los modernos y "grandotes" televisores.



Valoración Le falta una buena puesta al día, pero su jugabilidad sigue siendo estupenda. Los veteranos disfrutarán. **75**

Wii U | POKÉMON RUMBLE U

7 ■ Acción ■ Nintendo ■ De 1 a 4 jugadores ■ Castellano (Textos) ■ 14,99 €

TODOS LOS POKÉMON conocidos se enfrentan en tiempo real y en grupos de cuatro dentro de este alocado juego, en el que bastan un par de botones para lanzar golpes "normales" y otro para ejecutar los ataques especiales propios de cada criatura. Hasta cuatro personas pueden pelear a la vez, además de intentar cumplir retos secundarios en cada escenario, como recoger un número de cápsulas. También incluye la opción de juego off-TV. Por supuesto, el coleccionismo de Pokémon es un gran incentivo.



Valoración No es malo, pero quizá resulta demasiado sencillo. Es mejor disfrutarlo en modo multijugador. **68**

PS3-360-PC
CASTLE OF ILLUSION

7 ■ Plataformas ■ Sega ■ 1 jugador ■ Inglés ■ 14,39 €

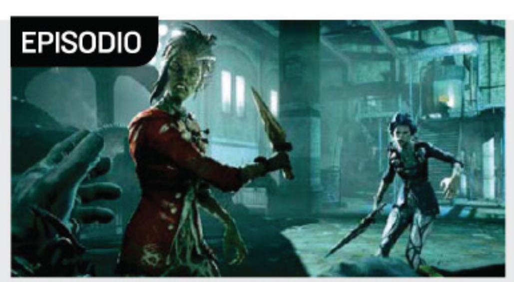
EL REMAKE DEL JUEGO DE MEGA DRIVE vuelve... ¡23 años después! Mickey tiene que volver a recorrer el Castillo de la Ilusión para detener a la malvada bruja Mizrabel, en un juego plagado de plataformas 2D y duelos con jefes finales. Aunque el concepto general y la mayoría del desarrollo de los niveles se han trasladado directamente desde el juego original, los gráficos se han creado desde cero a base de polígonos, se han añadido algunas partes en 3D y algunos tramos de bonificación. A pesar de todo ello, es posible superar la aventura en 2 horas.



LA ESTÉTICA es más actual y detallada. Las animaciones de Mickey están muy cuidadas.

Valoración Visualmente se ha adaptado muy bien, pero el control es algo molesto y resulta excesivamente facilón. **70**

EPISODIO





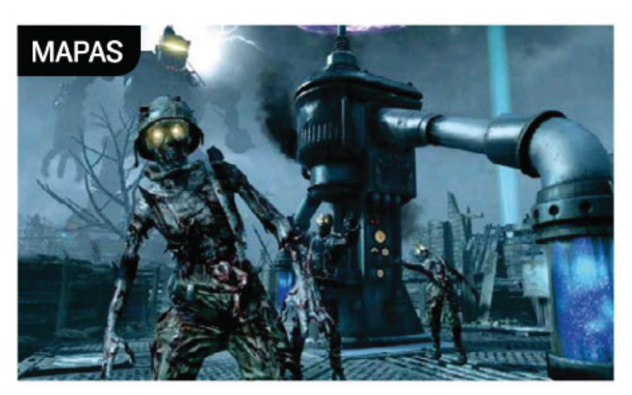
DISHONORED
PS3-360-PC | Precio: desde 9,49 € - 1,9 GB

Las brujas de Brigmore

EL DESCARGABLE QUE PONE FIN a *Dishonored* ya está disponible, cerrando la historia de Daud y permitiéndonos jugar con las armas, mejoras y decisiones tomadas en El puñal de Dunwall, el anterior DLC. La historia de este último prosigue y, en esta ocasión, nuestro objetivo es acceder a la mansión Brigmore, donde viven las brujas. En el camino a esta podemos ganarnos el favor de una de las dos facciones enfrentadas y, como siempre, la forma de llegar a nuestro destino y completar las misiones es variable. Hay algunas armas nuevas y un tipo de talismán inédito que nos otorga ventajas poderosas, aunque el desarrollo, la jugabilidad y el diseño de niveles (espectacular, por cierto) son clavados al juego original. ¿Es esto algo negativo? En absoluto. Es más, nos da mucha pena que *Dishonored* se termine, por lo que las tres horas que dura (cinco si queréis conseguirlo todo) se os van a hacer terriblemente cortas.

VALORACIÓN ★★★★☆

MAPAS



CALL OF DUTY: BLACK OPS II
PS3-360-PC | Precio: desde 14,40 € - 1,9 GB

Apocalypse

DESPUÉS DE "ESTIRAR" la vida del shooter superventas con tres DLCs lanzados hasta la fecha, el cuarto y último acaba de llegar a Xbox 360 (recordemos que existe una exclusiva temporal sobre las versiones para PlayStation 3 y PC) para finiquitar la temporada. ¿El resultado? Para no variar, el nuevo mapa zombi es lo mejor de todo el descargable: extremadamente friki (¡robots gigantes!), repleto de localizaciones diversas, frenético y divertido. Los cuatro mapas para el multijugador clásico, dos de los cuales han sido rescatados del primer *Black Ops* y de *World at War*, añaden más leña al fuego de ese modo en particular, pero son tan continuistas que realmente no aportan nada nuevo a la experiencia de juego y dan la sospechosa sensación de que han sido introducidos a modo de relleno. Sin lugar a dudas, el mapa para el modo zombi es el principal reclamo para la compra de este pack, aunque hay que ser muy fan de aquel como para justificar los quince euros que cuesta.



VALORACIÓN ★★★☆☆

VARIOS



HALO 4
Xbox 360 | Precio: 9,49 € - 355 MB

Lote Campeones

EL ÚLTIMO PACK que ha recibido el juego de 343 Industries es en realidad un tres en uno, ya que reúne los paquetes Armadura Infinity, Diseño de acero y Blancos, que también pueden ser adquiridos por separado aunque a un precio total superior. El primero nos trae tres armaduras, mientras que el segundo nos acerca diseños steampunk a un total de diez armas. El tercer pack es el más interesante ya que, además de una armadura, incorpora dos nuevos mapas para el modo multijugador (entre los que se recupera The Pit, uno de los favoritos de todos aquellos que le "dieron" al online de *Halo 3*) y un modo de juego inédito y bastante divertido llamado Rebote. En este último el objetivo consiste en llevar la pelota a la portería del equipo contrario, consiguiendo más puntos si nos metemos con ella dentro que simplemente lanzándola. Si sumamos todo el contenido nos da como resultado un descargable cargadito, pero cualitativamente hablando un poco light y para nada barato.



VALORACIÓN ★★★☆☆

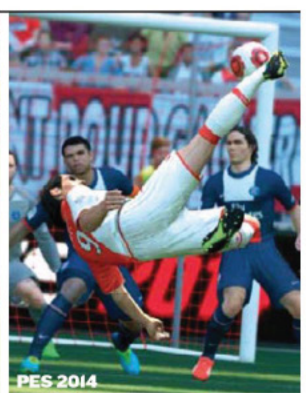
DEMOS

FIFA Y PES

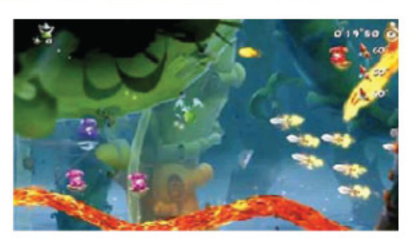
El lanzamiento de las nuevas versiones de los reyes de la simulación deportiva es inminente, y sus correspondientes demos acaban de debutar en los bazares de PlayStation 3 y Xbox 360. Aunque se quedan cortas con respecto a las inmensas posibilidades que ofrecen ambos títulos, podemos destacar que *FIFA 14* sigue en su línea de mejoras no radicales, aunque sí constantes, y *PES 2014* no supone una revolución, pero el nuevo motor gráfico y la revisión de la IA sí se aprecian.



FIFA 14



PES 2014



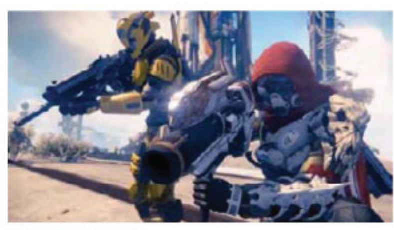
PUPPETEER

Ya podéis descargar la versión de prueba de este curioso título, que tiene como escenario un teatro de marionetas. Superarla no os llevará más de media hora, aunque bastará para ver lo original de su propuesta y el nivel artístico del juego, realmente elevado.

RAYMAN LEGENDS

La demo del nuevo juego de Ubisoft, en sus versiones para PS3 y 360, se publicó poco antes de su llegada a las tiendas. Divertida y simpática como pocas, nos deja visitar tres niveles y probar el modo Invasión, pero se nos quedará corta rápidamente.

MULTIMEDIA



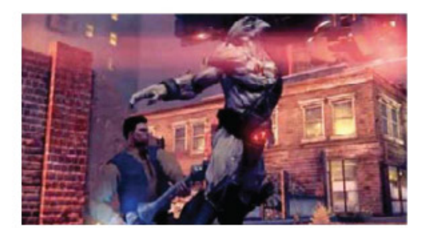
DESTINY

Hacía varios meses que Bungie no publicaba ningún ViDoc, pero acaba de llegar uno que nos pone al día de su trabajo. En apenas cinco minutos somos testigos de su evolución y vemos muchas escenas de juego real.



MONSTER HUNTER 4

Tres minutitos de vídeo, cargado de cinemáticas y escenas de su jugabilidad, bastan para que los fans de la franquicia lloren de la emoción. El título acaba de salir en Japón y aquí se le espera para finales de año.



SAINTS ROW IV

Su trailer de lanzamiento nos enseña cómo se repele una invasión alienígena a base de salvajadas. Además, no se corta un pelo en meterse, por ejemplo, con Australia y su intento de impedir la venta del juego.



GRAND THEFT AUTO V

Llegó la hora de uno de los títulos no del año, sino de la generación. Un nuevo trailer, de un minuto de duración, ha debutado sólo unos días antes de su lanzamiento para jolgorio de su legión de seguidores.

NOTICIAS

UN MULTI DE MIEDO

En una reciente entrevista, Shinji Mikami (el creador de *Resident Evil*) ha dado más detalles acerca de *The Evil Within*. Su esperadísima obra podría contar con modo multijugador, aunque no de inicio sino que sería incorporado a posteriori a través de un DLC. El trabajo se está centrando en la historia y esta sería la explicación para que aquella modalidad no sea prioritaria para el equipo de desarrollo.



GOTYs POR DOQUIER

Dos de los mejores títulos del año pasado van a recibir su correspondiente edición definitiva. *Borderlands 2* lo hará el 11 de octubre, y *Halo 4* la tendrá en una fecha aún no determinada de ese mismo mes. Como es habitual en estos relanzamientos, junto al juego se incluirá el contenido descargable que haya sido publicado.

REAPER OF SOULS, LO NUEVO DE BLIZZARD

La Gamescom acaba de ser testigo de la presentación de la primera expansión para *Diablo III*, la cual traerá nuevas armas, habilidades y enemigos, además de una clase adicional, la subida de nivel y un nuevo acto de la historia. Todavía no se ha anunciado la fecha de lanzamiento.

LA CAMPAÑA LLEGARÁ DESPUÉS

Arma III acaba de salir a la venta, aunque el modo campaña no viene incluido "de serie", sino que estará disponible en forma de contenido descargable gratuito. De los tres episodios que lo conformarán, el primero de ellos (llamado Survive) está a punto de aterrizar en nuestro PC.

La web del mes



¡QUE TE VE EL JEFE!

hungoverx.com

En 2K siguen siendo muy originales para promocionar sus títulos. Ahora, *The Bureau: XCOM Declassified* recibe un minijuego (de imagen real) en el que debemos colarnos en la oficina tras llegar tarde a trabajar.



TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:
- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

VUESTROS FAVORITOS



Puesto	Juego	Plataformas	Tendencia	Posición anterior	Meses en lista
1	The Last of Us	PS3	→	1	3
2	Tomb Raider	PS3 - XBOX 360 - PC	→	2	7
3	Uncharted 3	PS3	↑	5	2
4	Red Dead Redemption	PS3 - XBOX 360	R	-	1
5	Bioshock Infinite	PS3 - XBOX 360 - PC	↓	3	6
6	Skyrim	PS3 - XBOX 360 - PC	R	-	1
7	GTA IV	PS3 - XBOX 360 - PC	R	-	1
8	Final Fantasy VII	PS - PC	R	-	1
9	Batman Arkham City	PS3 - XBOX 360 - Wii U - PC	R	-	1
10	Metal Gear Solid 4	PS3	R	-	1

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

NUEVA ENTRADA EN LISTA **R: REENTRADA EN LISTA**



LOS MÁS ESPERADOS



1 GTA V
PS3 - XBOX 360

Ya está aquí. Al fin, tras tanto tiempo de espera, el "sandbox" de Rockstar aterriza en PS3 y Xbox 360 para goce y disfrute de todos.

FECHA: 17 DE SEPTIEMBRE



2 Beyond: Dos almas
PS3

El año que está viviendo PS3 es de auténtico ensueño, y el título de Quantic Dream será uno de sus grandes broches.

FECHA: 11 DE OCTUBRE



3 Metal Gear Solid V: Phantom Pain
PS3 - 360 - PS4 - XBOX ONE

Sigue sin haber noticias de cuándo podremos disfrutar exactamente del nuevo título de Kojima, pero ya hay ansias.

FECHA: 2014



4 Watch Dogs
PS3 - 360 - Wii U - PC - PS4 - XBOX ONE

El hacker Aiden Pearce se enfrentará a la tecnología de la ciudad de Chicago en este "sandbox" de Ubisoft.

FECHA: 21 DE NOVIEMBRE



5 Battlefield 4
PS3 - XBOX 360 - PC - PS4 - XBOX ONE

La saga de DICE volverá este año a la carga, y vuestros votos dicen que se la espera más que a *Call of Duty Ghosts*.

FECHA: 31 DE OCTUBRE

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... SAINTS ROW IV

La valoración de Hobby Consolas (nº 265) fue de 90.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:





Un "sandbox" hecho locura
Cristian Raventós

"Superpoderes, personajes y armas disparatadas para la banda más gamberra. Es entretenimiento en estado puro para todo el mundo".

NOTA 95



Un alocado disparate
Rafa García

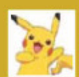
"El rey de los sandbox gamberros vuelve, pero, esta vez, pateando culos alienígenas. Su humor es tan loco como disparatado".

NOTA 95

✪ LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	REVISTA LÍDER EN ESPAÑA **Hobby Consolas**	REVISTA LÍDER EN JAPÓN **Famitsu**	WEB LÍDER EN REINO UNIDO **IGN**	REVISTA LÍDER EN EE.UU. **Game Informer**	WEB LÍDER EN EE.UU. **Gamespot**	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO **Edge**
1	**The Last of Us** PS3	94	**95**/100 "Una obra maestra que cualquiera debería jugar"	**38**/40 No disponible	**10**/10 "La mejor exclusividad de PS3 y un imprescindible"	**9,5**/10 "No es fácil, pero lo recordarás durante mucho tiempo"	**8**/10 "Demuestra por qué la humanidad merece sobrevivir"	**10**/10 "Es como el mejor vino, como la esmeralda más pulida"
2	**Rayman Legends** PS3 - 360 - Wii U - PC	92	**93**/100 "Es precioso y su multi es divertido hasta llorar"	**-**/40 No disponible	**9,5**/10 "Está plagado de plataformas creativas e ideas frescas"	**9**/10 "Mejora aún más la fórmula del ya excelente *Origins*"	**9**/10 "Sus plataformas son un desafío y un alarde de diseño"	**9**/10 "Un plataformas en 2D muy inspirado y muy artístico"
3	**Dragon's Crown** PS3 - PS Vita	85	**92**/100 "Tiene el espíritu de los grandes beat'em up de los 90"	**35**/40 No disponible	**8,5**/10 "Es un RPG de acción tan preciosista como satisfactorio"	**8**/10 "Una gran aventura de la vieja escuela del beat'em up"	**8**/10 "Parece un simple beat'em up, pero es muy profundo"	**-**/10
4	**Splinter Cell Blacklist** PS3 - 360 - Wii U - PC	83	**85**/100 "Todo funciona bien, salvo la estructura de los niveles"	**36**/40 No disponible	**9,2**/10 "Su desarrollo es muy variado y cuenta con cooperativo"	**9**/10 "Un frenesí lleno de épicos momentos de espionaje"	**8**/10 "Jugando solo, es divertido, pero da más de sí en multi"	**6**/10 "Es como una película de acción, incoherente a ratos"
5	**Wonderful 101** Wii U	81	**92**/100 "Otra genialidad tremenda de Kamiya y Platinum Games"	**39**/40 No disponible	**7,4**/10 "Tiene fallos, pero es un juego de acción muy complejo"	**-**/10	**8**/10 "Es brillante, pero el control no siempre responde bien"	**6**/10 "Coge ideas de otros juegos de Kamiya, pero con desorden"
6	**Saints Row IV** PS3 - XBOX 360 - PC	81	**90**/100 "Una orgía de explosiones, surrealismo y buen humor"	**-**/40 No disponible	**7,3**/10 "Va demasiado lejos con los poderes, pero es muy divertido"	**8,5**/10 "Pese a sus fallos, ofrece toneladas de diversión"	**7,5**/10 "Una forma imaginativa de liberar la destrucción"	**8**/10 "Es el juego que Volition siempre había querido hacer"
7	**Tales of Xillia** PS3	80	**90**/100 "Tiene todas las características de un buen RPG"	**35**/40 No disponible	**8**/10 "Recomendable tanto para fans de la saga como del rol"	**8,25**/10 "Su historia y sus combates funcionan realmente bien"	**7**/10 "Rol frenético, pero su diseño tiene unas cuantas lagunas"	**7**/10 "Es un juego de rol demasiado ortodoxo y estandarizado"
8	**Disney Infinity** TODAS	79	**80**/100 "Un dos en uno, con grandes momentos y algunos fallos"	**-**/40 No disponible	**8,7**/10 "Una encantadora adaptación de un universo riquísimo"	**9**/10 "Su oferta de creación es genial, y tiene mucho futuro"	**6**/10 "La Toybox es muy imaginativa, pero no siempre es lógica"	**-**/10
9	**PayDay 2** PS3 - XBOX 360 - PC	72	**68**/100 "Es un shooter bastante corriente y falto de pulimento"	**-**/40 No disponible	**8**/10 "Su cooperativo es excelente, aunque los gráficos flojean"	**8,25**/10 "Tiene fallos, pero su cooperativo y su acción compensan"	**7**/10 "Sus atracos son intensos, pero es tosco y tiene bugs"	**6**/10 "Recrea bien los atracos, pero tiene cosas frustrantes"
10	**The Bureau XCOM Decl.** PS3 - XBOX 360 - PC	67	**86**/100 "Disparos, poderes y órdenes se dan la mano con fuerza"	**-**/40 No disponible	**5,5**/10 "Un intento fallido de llevar la táctica de XCOM al shooter"	**7,5**/10 "Su mezcla de estrategia y acción logra enganchar"	**6**/10 "Tiene buenos momentos, pero, a menudo, es tedioso"	**6**/10 "Es como una película de serie B con alienígenas"

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.



Un paraíso de libertad
Enrick Jiménez

"No es rival de *GTA V*, pues juega en otra liga, pero se agradece que haya juegos donde uno pueda hacer lo que quiera. Desternillante".

NOTA 90



Parque de atracciones
Elzoco Culleredo

"No será el mejor en gráficos, pero, en cuanto a diversión, es brutal. Steelport es, más que nunca, un auténtico parque de atracciones".

NOTA 88



Parecido a The Third
Edward Mahoney

"La personalización y hacer el burro son sus mayores avales. Lo malo es que se parece a la tercera entrega y es muy flojo técnicamente".

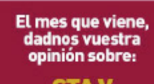
NOTA 87



Una parodia descarada
Mario Urdiales

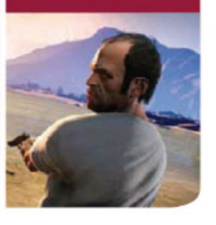
" Su humor paródico y su superdiversión hacen que sea una película americana hecha juego. Es resultón, pero la jugabilidad no innova".

NOTA 83



El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

GTA V



LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por formatos y los favoritos de la redacción



PS3



El juego del mes

Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Skyrim	96	29,95 €
3 Uncharted 3	96	19,95 €
4 Red Dead Redemption	96	19,95 €
5 Metal Gear Solid 4	96	19,95 €
6 The Last of Us	95	69,95 €
7 Bioshock Infinite	95	29,95 €
8 Gran Turismo 5	95	19,95 €
9 Super Street Fighter IV	95	24,95 €
10 CoD: Modern Warfare 3	95	29,95 €

KINGDOM HEARTS 1.5 HD

PS3 recibe, por fin, este completo recopilatorio en alta definición, en el que se incluyen dos títulos: *Kingdom Hearts: Final Mix* y *Kingdom Hearts Re: Chain of Memories*. Sora vuelve a combatir junto a los personajes de Disney.

360



El juego del mes

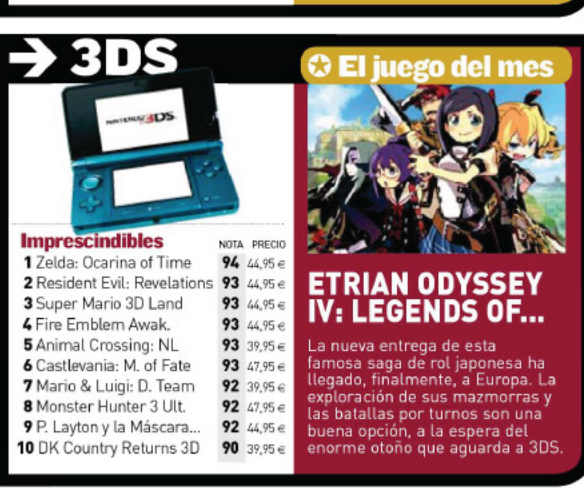
Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Skyrim	96	29,95 €
3 Red Dead Redemption	96	19,95 €
4 Bioshock Infinite	95	29,95 €
5 Super Street Fighter IV	95	24,95 €
6 CoD: Modern Warfare 3	95	29,95 €
7 Gears of War 3	94	29,95 €
8 Halo 4	94	64,95 €
9 Forza Motorsport 4	94	29,95 €
10 Rayman Legends (NUEVO)	93	44,95 €

KILLER IS DEAD

Goichi Suda vuelve a la palestra con otra de sus locuras. Esta vez, el protagonista es Mondo Zappa, un sicario sin miramientos que empuña una katana en una mano y carga un arma multiusos en el otro brazo. Por si fuera poco, también es un mujeriego, lo que da lugar a minijuegos hilarantes.

3DS



El juego del mes

Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 Zelda: Ocarina of Time	94	44,95 €
2 Resident Evil: Revelations	93	44,95 €
3 Super Mario 3D Land	93	44,95 €
4 Fire Emblem Awak.	93	44,95 €
5 Animal Crossing: NL	93	39,95 €
6 Castlevania: M. of Fate	93	47,95 €
7 Mario & Luigi: D. Team	92	39,95 €
8 Monster Hunter 3 Ult.	92	47,95 €
9 P. Layton y la Máscara...	92	44,95 €
10 DK Country Returns 3D	90	39,95 €

ETRIAN ODYSSEY IV: LEGENDS OF...

La nueva entrega de esta famosa saga de rol japonesa ha llegado, finalmente, a Europa. La exploración de sus mazmorras y las batallas por turnos son una buena opción, a la espera del enorme otoño que aguarda a 3DS.

PS VITA



El juego del mes

Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 Metal Gear Solid HD Col.	93	29,95 €
2 Street Fighter X Tekken	93	49,95 €
3 Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €
4 Dragon's Crown (NUEVO)	92	49,95 €
5 A. Creed III: Liberation	91	29,95 €
6 Uncharted: El Abismo...	91	29,95 €
7 Little Big Planet	90	19,95 €
8 Virtua Tennis 4	90	29,95 €
9 Need for Speed: MW	90	39,95 €
10 Killzone Mercenary (NUEVO)	90	39,95 €

DRAGON'S CROWN

El estudio Vanillaware se ha sacado de su mágica chistera este espectacular "action RPG", que retoma ideas de los beat'em up clásicos y les da una apariencia estética llena de color, preciosismo y buen gusto. Se puede disfrutar de él tanto en PlayStation 3 como en PS Vita.

Wii U



El juego del mes

Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 Monster Hunter 3 Ult.	93	59,95 €
2 Rayman Legends (NUEVO)	93	49,95 €
3 Call of Duty: Black Ops II	93	69,95 €
4 NBA 2K13	93	29,95 €
5 New Super Mario Bros. U	92	59,95 €
6 The Wonderful 101 (NUEVO)	92	47,95 €
7 Mass Effect 3	92	39,95 €
8 Lego City Undercover	91	59,95 €
9 FIFA 13	91	49,95 €
10 Pikmin 3	90	47,95 €

RAYMAN LEGENDS

El nuevo plataformas del mítico personaje ha vuelto a deleitarnos, con unos diseños preciosistas, unos escenarios llenos de retos y un multijugador local que es una auténtica delicia. Las plataformas en 2D no pasarán de moda jamás.

PC



El juego del mes

Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 Diablo III	98	59,95 €
2 L.A. Noire	98	19,95 €
3 Batman Arkham City	98	31,95 €
4 StarCraft II	98	39,95 €
5 Star Wars: Old Republic	97	12,95 €
6 StarCraft II: Heart of the...	96	39,95 €
7 Mass Effect 3	96	19,95 €
8 The Witcher 2	96	29,95 €
9 Bioshock Infinite	95	29,95 €
10 Total War Rome (NUEVO)	95	54,95 €

TOTAL WAR ROME II

Inspirado en la antigua Roma, el nuevo título de Creative Assembly nos permite no sólo luchar en enormes batallas por turnos, sino también acometer alianzas o traiciones, ya sea luchando por el Imperio o por la República.

→ LOS CINCO MEJORES JUEGOS DE...

Hideki Kamiya

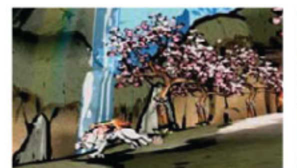
Este gurú del mundillo es especialista en firmar títulos de culto. *The Wonderful 101* es el último eslabón de su larguísima cadena.



PSOne - Nintendo 64 - Dreamcast - PC - Gamecube Descatalogado

1 RESIDENT EVIL 2

Hideki Kamiya ya participó en la primera entrega de la famosa saga de zombis de Capcom, pero fue con la segunda cuando obtuvo la responsabilidad de ser el director. Muchos años después de su lanzamiento (1998), la aventura de Leon S. Kennedy y Claire Redfield es considerada por muchos fans como la entrega más completa de la saga. Kamiya también participó en *Resident Evil Zero*, aunque en ese caso fue como diseñador.



PS2 - Wii - PS Network 19,99 €

2 OKAMI

Amaterasu, la diosa del sol, es la protagonista de esta colorida aventura. El personaje adopta la forma de un lobo blanco y debe vencer a los demonios que asolan las tierras de Nippon.



PS2 Descatalogado

3 DEVIL MAY CRY

Lo que estaba planeado que fuera una nueva entrega de *Resident Evil* se acabó convirtiendo en uno de los precursores del hack and slash. A Dante no había demonio que le tosiera.



Gamecube - PS2 Descatalogado

4 VIEWTIFUL JOE

El protagonista de este beat'em up veía como su novia acababa raptada dentro de una película de animación. Para salvarla, se transformaba en superhéroe y se metía en la pantalla.



PS3 - Xbox 360 Descatalogado

5 BAYONETTA

Uno de los primeros juegos de Platinum Games, el estudio que ahora dirige Hideki Kamiya, fue este hack and slash, protagonizado por una bruja tan sexy y picarona como mortífera.

→ LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Javier Abad

1	The Last of Us	PS3
2	Bioshock Infinite	360
3	Tomb Raider	360
4	Dishonored	360
5	Castlevania: Mirror...	3DS
6	Saints Row IV	360
7	DK Country Returns	3DS
8	God of War Ascens.	PS3
9	CoD: Black Ops II	PS3
10	Rayman Legends	Wii U

Alberto Lloret

1	The Last of Us	PS3
2	Dragon's Crown	Vita
3	Bioshock Infinite	360
4	GTA San Andreas	PS2
5	Zelda: Ocarina of T.	3DS
6	Puppeteer	PS3
7	Tales of Xillia	PS3
8	Saints Row IV	360
9	The Wonderful 101	Wii U
10	Rayman Legends	Wii U

David Martínez

1	CoD: Black Ops II	PS3
2	Metal Gear Solid 4	PS3
3	The Last of Us	PS3
4	Skyrim	PS3
5	Bioshock Infinite	PS3
6	Animal Crossing NL	3DS
7	Red Dead Redempt.	PS3
8	Battlefield 3	PS3
9	Splinter Cell Blacklist	PS3
10	Disney Infinity	PS3

Daniel Quesada

1	Mass Effect 3	360
2	Portal 2	PS3
3	Skyrim	360
4	Bioshock Infinite	360
5	Shenmue II	XBOX
6	Dishonored	360
7	The Last of Us	PS3
8	Heavy Rain	PS3
9	Saints Row IV	360
10	Dragon's Crown	Vita

1	The Last of Us	PS3
2	Bioshock Infinite	PS3 - XBOX 360 - PC
3	Black Ops II	PS3 - 360 - WII U - PC
4	Skyrim	PS3 - 360 - PC
5	Dragon's Crown	PS3 - PS VITA

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.



JAPÓN Vs OCCIDENTE

Cuando las diferencias son culturales y de diseño

Diferentes carátulas para un mismo juego en cada territorio, nombres y logos distintos para una misma consola, cajas y formatos diferentes para según qué países... En el mundo del videojuego, no solo el idioma separa a Japón del resto del mundo...

Las barreras idiomáticas, culturales y artísticas han acompañado al videojuego desde el día de su nacimiento, encontrando diferentes enfoques sobre un mismo juego o consola ambos lados del charco. Algo tan aparentemente sencillo como vender un juego de acción no es lo mismo en Japón que en Estados Unidos. Y ahí está la historia para demostrarlo: cientos de juegos que ofrecen una fachada completamente distinta a ambos lados del charco. Referencias a mangas y animes de éxito en Japón que son erradicadas por completo -desde la portada hasta en el propio juego- en Estados Unidos o Europa, o la (en ocasiones) "infantil" estética japonesa reemplazada por aguerridos y musculosos héroes occidentales... El mismo juego, pero con distinto mensaje. Y eso por no hablar de los logos o el diseño de la propia consola, con Famicom o NES a la cabeza y terminando con el "diferente" logo de Dreamcast para Japón y el resto del mundo. A medida que el sector del videojuego ha ido cumpliendo años y la globalización, de forma paralela, ha ido eliminando ciertas barreras, una parte importante de este fenómeno ha desaparecido... aunque todavía siguen existiendo diferencias. Algunas se deben a decisiones de los propios departamentos de márketing de cada región (Japón, USA, Europa), que junto al estudio pueden, por ejemplo, cambiar la carátula para adaptarla a los gustos locales o al posicionamiento del juego en cada mercado (si se busca más acción o más aventura, suspense etc.). Además, se tienen en cuenta otras variables, como el publico objetivo del producto, la posible competencia, las tendencias de cada mercado, los aspectos culturales... En pocas palabras, estos cambios están más estudiados, y no incurren en "astracanadas" como cambiar por completo el espíritu de un personaje, como fue el caso de *Megaman* en su debut occidental. Casos más recientes, como el de *Heavy Rain*, que en cada país contó con una carátula distinta (en Japón no hubo referencia al Origami, curiosamente) son un claro ejemplo de este cuidado que se pone actualmente. Y hay más diferencias: el cuidado del manual, el formato de las cajas de los juegos o de las consolas... un mundo repleto de curiosidades que vamos a repasar en estas páginas. ■

Por sus portadas los... ¿conoceréis?

Las carátulas y portadas suelen ser las primeras víctimas de este "Lost in Translation" del videojuego. Aunque con los años esta tendencia se ha suavizado, en los orígenes sí que pudimos ver verdaderas "burradas" que no respetaban ni el espíritu ni la forma original. Aquí os dejamos algunos casos...

JAPÓN | EUROPA | USA

CONTRA. Es uno de los casos más sonados. Frente al arte japonés, en USA recurrieron a los "parecidos" con Schwarzenegger, mientras que en Europa apostaron por los robots y un nuevo nombre...

JAPÓN | EUROPA

JAPÓN | EUROPA

JAPÓN | EUROPA

JAPÓN | EUROPA

JAPÓN | USA

JAPÓN | USA

JAPÓN | EUROPA | USA

MEGAMAN. La versión americana tiene el honor de ser una de las carátulas más feas de la historia del videojuego... y bien poco tiene que ver con el carácter "mangoide" del personaje original.

JAPÓN | EUROPA | USA

PON UN FAMOSO... *Ashura* fue uno de los primeros juegos en recurrir a pelis o héroes famosos para atraer al público occidental. Por eso pasó a ser Rambo en su versión americana...

JAPÓN | EUROPA

JAPÓN | EUROPA

VARIACIONES HASTA EN EL FORMATO...

EL "ENVOLTORIO", el formato de las cajas, también varía de unos países a otros. Nintendo es especialista en modificar sus formatos según el país, y es una práctica que lleva realizando desde los tiempos de Famicom hasta Gamecube, pasando por casi todas sus portátiles. Por no hablar de SEGA, que también lo practicó en Master System, Saturn, Dreamcast... En muchos casos, las versiones japonesas siempre han apostado por un tamaño más pequeño, para que no ocuparan espacio en las diminutas casas niponas. Tienen muchísimo encanto...



JAPÓN · USA



HASTA EL TÍTULO. *Dragon Quest*, uno de los mitos de Japón, incluso cambió de título en EE.UU. Por si no bastaba solo con eliminar las ilustraciones del genial mangaka Akira Toriyama...

JAPÓN · EUROPA



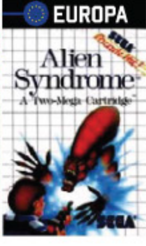
JAPÓN · EUROPA





JAPÓN · EUROPA





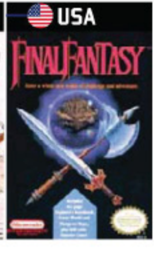
JAPÓN · EUROPA





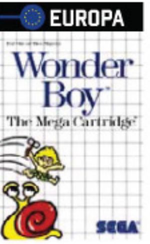
JAPÓN · USA





JAPÓN · EUROPA





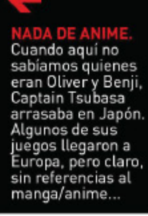
JAPÓN · EUROPA



JAPÓN · EUROPA







NADA DE ANIME. Cuando aquí no sabíamos quienes eran Oliver y Benji, Captain Tsubasa arrasaba en Japón. Algunos de sus juegos llegaron a Europa, pero claro, sin referencias al manga/anime...

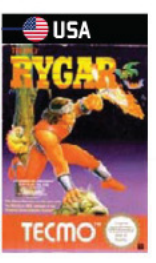
JAPÓN · USA





JAPÓN · USA



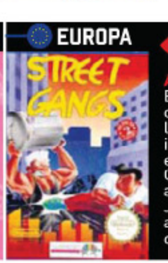


JAPÓN · EUROPA



JAPÓN · EUROPA





ADIÓS, "INSTI". Borrar los guiños culturales, como los macarras de instituto japonés, es algo habitual. Que se lo digan a Kunio, que en Japón iba al insti, y aquí era un matón contra el barrio...

JAPÓN · EUROPA



JAPÓN · USA



UNA CONSOLA PARA CADA PAÍS

Lejos quedan los tiempos en que Japón disponía de las nuevas consolas antes que en el resto del mundo, además de contar con diseños diferentes a los del resto del planeta...



FAMICOM VS NES. La primera consola con cartuchos intercambiables de Nintendo tuvo un diseño distinto en Europa. El mando tenía un micro que se quedó en Japón...

JAPÓN · EUROPA

MEGADRIVE. Aquí las diferencias son más sutiles. Un logo de 16 bits más grande que en Europa, unos remates rojos para hacerla más llamativa, un botón azul por allá... detallitos.



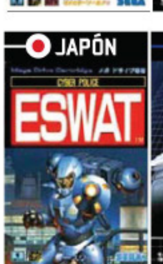




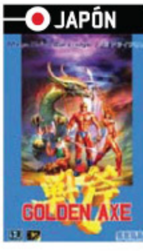
WONDER... ¿QUÉ? Hay casos en los que no basta con borrar el "look" manga y hay que adaptarlo a un mercado específico, donde un personaje lo "peta". ¿Verdad, Mónica?



















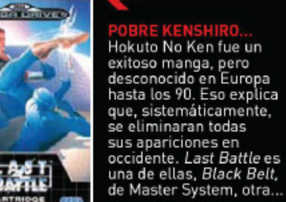












POBRE KENSHIRO... Hokuto No Ken fue un exitoso manga, pero desconocido en Europa hasta los 90. Eso explica que, sistemáticamente, se eliminaran todas sus apariciones en occidente. *Last Battle* es una de ellas, *Black Belt*, de Master System, otra...

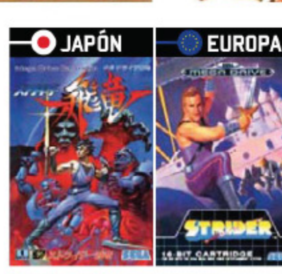










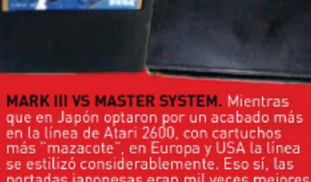


EL TAMAÑO SÍ IMPORTA...

Si las cajas de los juegos cambian de un país a otro, en muchos casos también lo hace lo que hay dentro. Eso sí, en ocasiones las diferencias han sido casi inapreciables...



FAMICOM VS NES. Aparte de contar con un sistema de conectores distinto, los cartuchos fueron más manejables (y hasta entrañables) en Japón que en USA o Europa (caballo grande ande o no ande).



MARK III VS MASTER SYSTEM. Mientras que en Japón optaron por un acabado más en la línea de Atari 2600, con cartuchos más "mazacote", en Europa y USA la línea se estilizó considerablemente. Eso sí, las portadas japonesas eran mil veces mejores...



SUPER FAMICOM VS SNES (USA). Japón y Europa compartieron cartucho con los bordes curvos (los japoneses tenían topes distintos por la parte posterior), mientras que en USA optaron por un diseño más "cuadriculado". Como la consola, vamos...



MARK III VS MASTER SYSTEM. SEGA fue mucho más drástica en su anterior generación. Como Famicom y NES, optó por dos diseños distintos para cada mercado. Aquí salimos ganando...



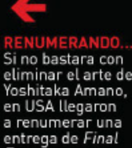
SUPER NINTENDO. Japón y Europa compartieron modelo, mientras que en USA optaron por un "mazacote" más cuadrado y algo menos atractivo...



NEC. Modificar diseños no fue algo exclusivo de Sega o Nintendo. NEC lo hizo con PC Engine y Turbografx 16.

JAPÓN

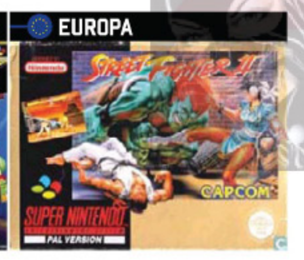
USA

RENUMERANDO... Si no bastara con eliminar el arte de Yoshitaka Amano, en USA llegaron a renumerar una entrega de *Final Fantasy* porque las anteriores no salieron. Así, *FFVI* pasó a ser *FFIII*.

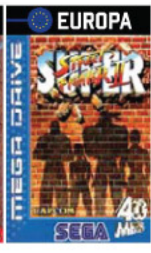
JAPÓN

EUROPA

JAPÓN

EUROPA

JAPÓN

USA




JAPÓN

USA



JAPÓN

USA




GOEMON "NO MOLÓN". Otro éxito de Konami en Japón, pero en USA no debían verlo así porque eliminaron toda referencia al personaje.

JAPÓN

EUROPA




SIN 16/9. Los juegos de GBA japoneses nos dejaron artes de portada más panorámicos. que fueron recortados en Europa. Y muy mal, por cierto.

JAPÓN

EUROPA




JAPÓN

USA




JAPÓN

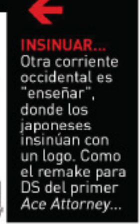
USA



JAPÓN

EUROPA





INSINUAR... Otra corriente occidental es "enseñar", donde los japoneses insinúan con un logo. Como el remake para DS del primer *Ace Attorney*...

JAPÓN

EUROPA



LA MISMA CONSOLA, CON OTRO "COLLAR"

EL NOMBRE DE LAS CONSOLAS y sus logos también ha sido tema discordante en cada territorio. Bien porque cada uno sigue " tradiciones" distintas, como Nintendo y la nomenclatura Famicom en Japón, bien por intentar atraer con un nombre más exótico (¿Genesis, de verdad?), lo cierto es que en la actualidad estas diferencias casi han desaparecido...

JAPÓN



SEGA MARK III

SUPER FAMICOM
スーパーファミコン





PC Engine

EUROPA











USA



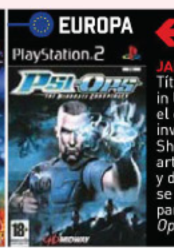



DISPARATES SIN FRONTERAS

HAY JUEGOS MULTIPLATAFORMA que según el país y el sistema (NES, Lynx, Spectrum...), el estilo y enfoque de los artes de portada varía considerablemente. Ahí está, por ejemplo, el legendario *Toki* (*JuJu Densetsu*). En Japón, contó con diferentes versiones, pero con una estética siempre muy "kawai" o "agradable". En Occidente se optó por unos simios menos "monos"...









JAPONESIZAR. Títulos "made in USA/EUR" el camino inverso. Aquí, Shinkiro, artista de SNK y de Capcom se curró esto para el *Psi Ops* japonés...











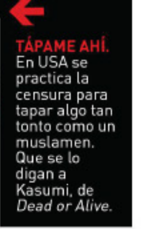




GRAN RESERVA. A veces no basta cambiar la imagen y el título, hay que enviar un mensaje más "agradable". ¿Nos lleva *Abe's 99* al "cruel" mundo de los Mudokons?







TÁPAME AHÍ. En USA se practica la censura para tapar algo tan tonto como un muslamen. Que se lo digan a Kasumi, de *Dead or Alive*.

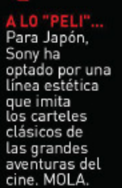








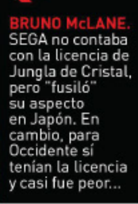




A LO "PELI"... Para Japón, Sony ha optado por una línea estética que imita los carteles clásicos de las grandes aventuras del cine. MOLA.







BRUNO McLANE. SEGA no contaba con la licencia de Jungla de Cristal, pero "fusiló" su aspecto en Japón. En cambio, para Occidente sí tenían la licencia y casi fue peor...





NO SE VAYAN: AÚN HAY MÁS...





LA CENSURA. Otro mes lo trataremos más a fondo, pero existen juegos, como *Bionic Commando* o *Strider*, en los que fuera de Japón se censuraron las referencias a Hitler o Gorbachov, respectivamente, para evitar problemas...

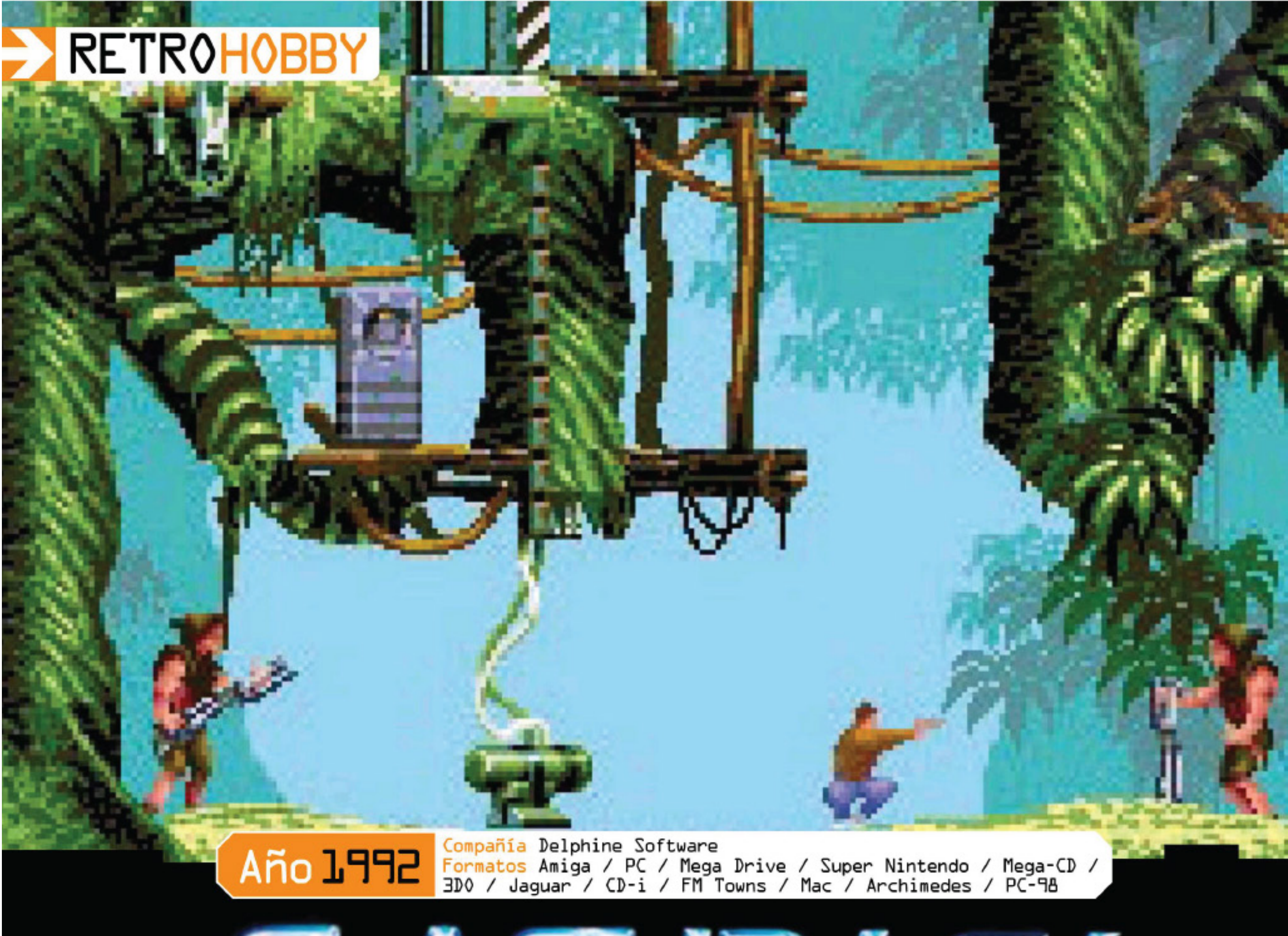


DE "HUMOR". Hay personajes, como Kirby, que cambian de humor según el país. En Japón siempre sonríe. En USA, y a veces Europa, siempre enfadado. Será cosa de la beligerancia americana...



DETALLES como las etiquetas de los cartuchos, las serigrafías de los discos o incluso los propios manuales de los juegos difieren según el país (los de *Ocarina of Time* de N64 y el *Shadow of the Colossus* de PS2 japoneses son dos maravillas).





Año 1992 Compañía Delphine Software
Formatos Amiga / PC / Mega Drive / Super Nintendo / Mega-CD / 3DO / Jaguar / CD-i / FM Towns / Mac / Archimedes / PC-98

FLASHBACK
LA EVOLUCIÓN DE LA TÉCNICA

Hoy día es difícil que un videojuego nos sorprenda. Las limitaciones técnicas son casi inexistentes y esto evita saltos inmediatos en innovación, pero hace veinte años la situación era la opuesta. ¿El resultado? Maravillas como la que nos ocupa.

TRES AÑOS ANTES del lanzamiento de *Flashback* tuvo lugar un acontecimiento que sería fundamental para que este finalmente viera la luz. La salida al mercado de *Prince of Persia*, en 1989, trajo consigo un nuevo estilo al género de las plataformas, donde la fluidez y variedad de movimientos y un control exigente se imponían a cualquier otra premisa. El rotoscoping fue la técnica de animación que le había dado su razón de ser a ese juego y despertó inmediatamente la curiosidad de muchos creadores, los cuales vieron en ella una nueva forma de dar vida a sus videojuegos. Sin duda alguna, esto inspiró a Paul Cuisset para llevar a cabo su ambiciosa idea: un título donde la historia, el aspecto visual y unos movimientos "de cine" tenían que ser los tres pilares indivisibles de la obra. Como uno de los peces gordos de Delphine Software desde su fundación, Cuisset se encargó de prácticamente todas las tareas que rodearon la creación de *Flashback*, juego que tendría muchas semejanzas con otra producción del mismo estudio como fue *Another World*, aunque fueron proyectos totalmente separados y él no participó en este último.

ELEGIR LA MEGA DRIVE como la plataforma sobre la que desarrollar su juego fue una decisión fácil. La consola de Sega representaba un salto cualitativo sobre los 8 bits y era una máquina sencilla de programar, lo que sirvió para realizar el trabajo y luego portearlo. Así, en 1992, el Commodore Amiga fue el primero en recibir la enigmática historia de Conrad Hart y la conspiración alienígena, resultando en un aluvión de críticas unánimemente positivas. El esmero con el que se trabajó en el proyecto dio a luz un videojuego que parecía el culmen de la época de los 16

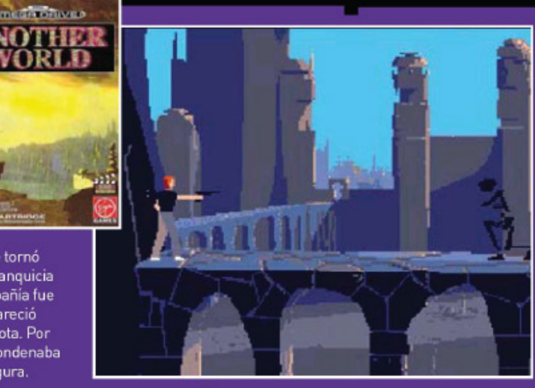






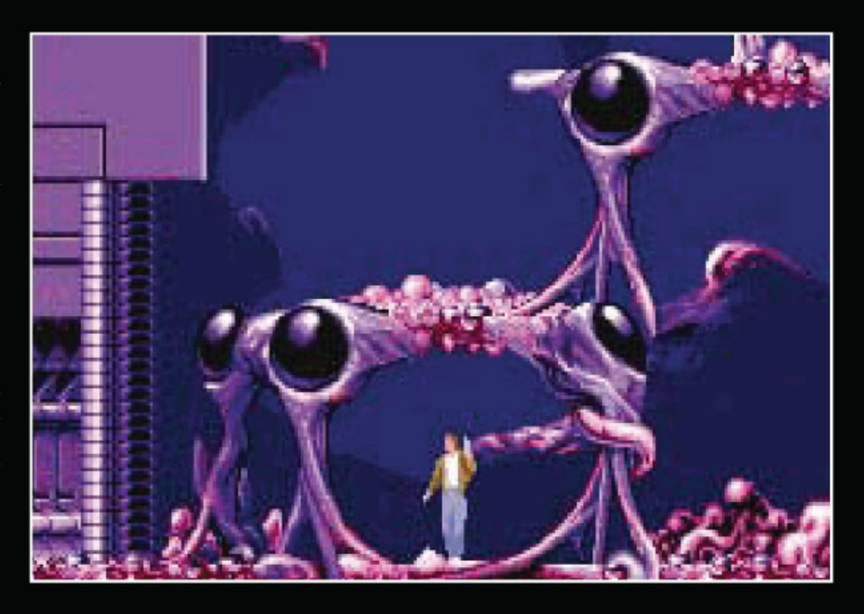
TROPEZANDO CON LA MISMA PIEDRA

Desgraciadamente, la historia de la compañía desarrolladora de *Flashback* se parece demasiado a la de tantas empresas del mundo de los videojuegos en aquellos años. Nacida en 1988, en pleno auge de los ordenadores de 16 bits y el PC como máquina para jugar, Delphine Software comenzó su andadura de una forma notable. Títulos como *Future Wars* o *Cruise for a Corpse* dibujaban un futuro prometedor para el estudio, futuro que se volvería presente con el lanzamiento de *Another World* en 1991. Eric Chahi, que había entrado a trabajar en la compañía dos años antes, desarrolló casi por sí solo un gran título que asombraba por su estilo gráfico y jugabilidad. El éxito del juego fue inmediato e hizo saltar a la palestra el nombre de la empresa que estaba detrás, aunque el "gordo" caería en el año 92, con la llegada de *Flashback*. De ahí en adelante, y coincidiendo con el salto generacional a los 32 bits, un previsible brillante porvenir se tornó en trabajos más "normalitos", como la franquicia *Moto Racer* y poco más. En 2003 la compañía fue vendida a Doki Denki y finalmente desapareció un año más tarde, tras entrar en bancarrota. Por enésima vez, un cambio de generación condenaba a un estudio a una muerte lenta, pero segura.



bits, con un apartado gráfico sublime y unas animaciones descaradamente reales. Es cierto que el control no era sencillo de primeras y que no era un título apto para todo tipo de jugadores, pero el salto cualitativo sobre el 90% de la producción de la época fue indiscutible.

En 1993 el trabajo de Paul Cuisset llegó a Mega Drive, Super Nintendo y PC entre otras plataformas, para ya en los años 94 y 95 terminar de conquistar prácticamente todas las máquinas de la época, incluyendo versiones en CD-ROM que mostraban cinemáticas mejoradas. Es justo admitir que algunas zonas del juego se hacían repetitivas y que la creciente dificultad provocaba alergia a los más impacientes, aunque la constante búsqueda de objetos y el plataformeo de calidad suplían ese pequeño martirio. Sentirnos protagonistas de una novela de ciencia ficción sería la mejor definición de la experiencia de jugar a *Flashback*. Un título donde la calidad técnica, los buenos recuerdos que nos trae y el porcentaje de jugadores que nunca se lo terminó se encuentran en el mismo lugar: en lo más alto.



HISTORY RELOADED

ORDENADORES PARA EL PUEBLO

EL SUEÑO DE CLIVE SINCLAIR no era algo exclusivo de su peculiar personalidad. Al otro lado del Atlántico, ya a finales de los años 70, Commodore estaba intentado establecer un nuevo negocio dentro del reciente y pujante sector de la informática: crear ordenadores asequibles para extender su uso popular, y no limitarse a producir equipos a un coste tan elevado que los dejaba fuera del alcance de aficionados y curiosos. Sinclair, eso sí, fue pionero en el sentido de querer rebajar el precio al máximo, y para ello su idea se basaba en crear electrónica muy barata de vender y aún más de producir, para lo que introdujo dos características que serían clave para alcanzar su objetivo. Por un lado, la venta en forma de kit permitía reducir el coste del ensamblado y la manipulación a la mínima expresión. Y por otro, el uso de una modalidad de comercialización como la venta por correo (muy extendida en otros sectores, pero poco en microinformática) aseguraba la eliminación del margen de beneficio que se quedaba el distribuidor.

EL ORDENADOR era la pieza central del set de la época, pero el televisor y la grabadora (habituales en las casas) eran igualmente imprescindibles.

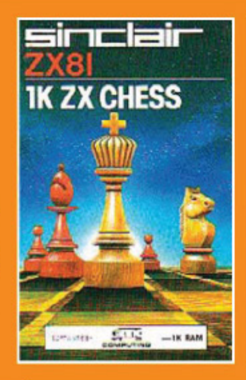
➔EN 1978, LA IDEA DEL ZX80 comenzó a rondar la cabeza de los integrantes de Science of Cambridge (el nombre por aquel entonces de la empresa que sería más tarde conocida como Sinclair Research). Formalmente, el proyecto comenzó a materializarse un año más tarde, para ser finalmente comercializado en 1980. Así, los británicos, con un interés creciente e influenciado por los norteamericanos en estas máquinas, por fin tenían un ordenador "de verdad" y asequible para comenzar a hacer sus pinitos (había otros "experimentos" más baratos, pero llamarlos ordenadores sería ser demasiado generoso). En kit tenía un precio de 79,95 libras, y ensamblado subía hasta las 99,95. A día de hoy, serían unos 340 y 425 euros respectivamente, lo que da una idea de la diferencia que había con equipos que costaban entre un 50 y un 300 por ciento más. Y mejor no hablar del prohibitivo precio que alcanzaban los equipos importados desde los Estados Unidos.

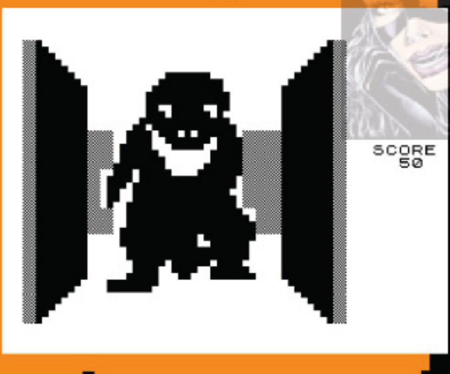
LA PUBLICIDAD de ambos equipos era muy simple y directa, mostrando sus cualidades e incorporando un cupón para poder realizar el pedido por correo. El uso del color en la del ZX81 denota una mayor inversión realizada en los medios.

➔UN PRECIO TAN BAJO LLEVABA IMPLÍCITA UNA GRAN SENCILLEZ. La carcasa del ordenador estaba hecha de una resina muy frágil, y la potencia del mismo flaqueaba no tanto por su procesador (un Z80 a 3,25 MHz),

JUEGOS CHAPADOS A LA ANTIGUA

Además de los cientos y cientos de juegos y aplicaciones que se publicaron en las revistas de la época en forma de listados (para teclearlos en casa y así poder grabarlos en cinta y utilizarlos), la edición profesional de software se consolidó como un negocio rentable. Compañías ya desaparecidas al estilo de Quicksilva, J. K. Greye o la propia Sinclair, a través de Psion e ICL, dotaban de su "dosis" a los incondicionales de este nuevo tipo de ocio, a pesar de que los programas no eran precisamente baratos (entre 12 y 20 euros de hoy día, a lo que muchas veces había que sumar los gastos de envío). Como títulos destacables para el ZX81, *Flight Simulation* lograba una recreación muy decente del vuelo de un avión, *1K ZX Chess* ponía en pantalla un juego de ajedrez con casi todas sus reglas y *3D Monster Maze*, una de las primeras representaciones en 3D que podíamos ver en un ordenador, nos situaba en un laberinto del que debíamos escapar para no ser devorados por un dinosaurio.





SU ÉXITO PROVOCÓ EL DESPERTAR DE TODA UNA GENERACIÓN QUE SE ENTUSIASMÓ CON LA INFORMÁTICA

sino por la escasísima memoria, de sólo 1 kB para la RAM y 4 para la ROM. Esto representaba un doble mérito: para el programador por trabajar con tan poca RAM, y para el fabricante por meter el sistema operativo y el BASIC en una ROM así de pequeña. El teclado era de membrana, incómodo para trabajar durante largo tiempo pero imprescindible para evitar implementar uno mecánico, mucho más caro. También disponía de la correspondiente salida RF a la televisión (con imágenes en blanco y negro y ausencia de sonido), de entrada y salida de audio para conectar una grabadora de casete y así almacenar y leer los programas, y de un puerto de expansión para, por ejemplo, ampliar la memoria. Su cese en la cadena de producción se produjo en 1981, no porque la demanda fuera inferior a la inicial (incluso sufrió de problemas de sobrecalentamiento que no inquietaron a sus entusiastas poseedores), sino por la intención de Clive Sinclair de seguir innovando y no estancarse, aún con un producto que llegó a vender cien mil unidades.

➔AL MISMO TIEMPO QUE LA VENTA DEL ZX80 SE DETENÍA, su sucesor llegaba al mercado. El ZX81 podría ser definido como una versión más económica y avanzada del anterior ordenador. Más económica porque el número de chips utilizados en su construcción se redujo drásticamente al incorporar varias funciones en uno solo (esto implicaba también reducir el tamaño de la placa base), lo que se tradujo en un precio de 49,95 libras en kit y 69,95 ya montado, representando hoy día unos 190 y 265 euros para cada versión. Y más avanzada porque la ROM llegaba hasta los 8 kB, tenía un BASIC más completo, incorporaba mejoras en el hardware para aprovechar más el procesador y se entregaba con una carcasa mucho más duradera que la del ZX80, aunque seguía conservando muchas de las limitaciones gráficas y sonoras de este. Todo esto, unido a que el ZX81 también se comenzó a vender en ciertas cadenas y distribuidores de informática, provocó un boom que no esperaba ni el propio Sinclair. La demanda era difícil de satisfacer, aparecían periféricos de toda clase (la ampliación de memoria, hasta los 64 kB, fue un clásico) e incluso se llegó a comercializar en los Estados Unidos bajo la marca Timex. ¿El resultado? Un millón y medio de unidades vendidas hasta 1984, año en el que definitivamente dejó de fabricarse.

➔ESTOS NÚMEROS Y HECHOS TAN FRÍOS tuvieron una consecuencia muy notoria. El ZX81 representó tal revolución que dio el pistoletazo de salida al negocio del software en Europa, y no tanto liderado por grandes multinacionales, sino por los llamados "programadores de dormitorio": chavales de entre 14 y 18 años que vieron en un ordenador tan barato y relativamente potente la vía para poder hacer cosas que parecían magia en aquellos tiempos. Jóvenes que llegaron a crear sus propias empresas (como ejemplo patrio, los hermanos Ruiz comenzaron a programar en un ZX81 antes de fundar Dinamic) o que trabajaban como freelance vendiendo sus programas directamente a las distribuidoras, para así realizar su sueño de ver a miles de personas disfrutar de sus creaciones. El ZX80, por su condición de pionero, no tuvo un apoyo tan desmedido y notorio y su efecto sobre "las masas" fue mucho menor, aunque Clive Sinclair siempre ha mantenido que el ZX81 no hubiera existido de no ser por su hermano pequeño. Y sin ellos dos, esa bestia que revolucionaría la microinformática durante casi una década: el ZX Spectrum.

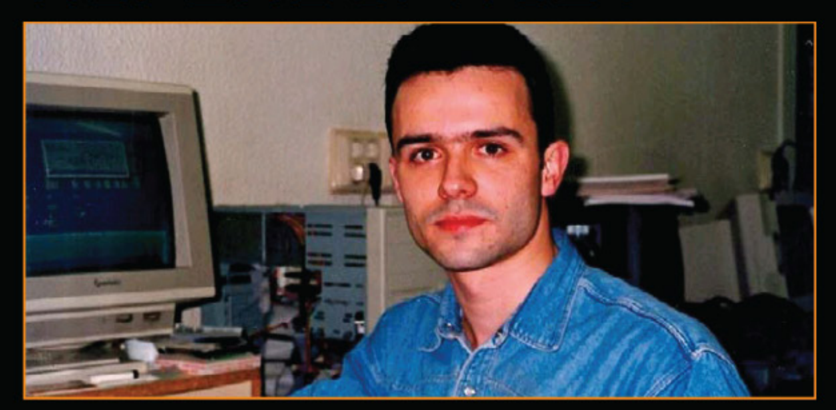


LAS "TRIPAS" DEL ZX80 muestran una placa muy elaborada, casi el doble de grande que la del ZX81. Para este último, la ampliación de la RAM y la impresora térmica eran dos de los periféricos más útiles que se podían encontrar.

EL RETROBLOG

Por Isidro Gilabert
Programador de Bit Managers

LA TECLA DEL HIPERESPACIO



Cuando veo a mi hijo de 9 años delante de la pantalla de su portátil con linux, editando con Sublime Text un programa en Python y ejecutándolo desde línea de comando, recuerdo lo distintas que eran las cosas hace casi ya tres décadas.

Yo tenía 14 años. Había empezado a ir al instituto, donde un amigo me enseñó el número 6 de la revista MicroHobby. Yo no tenía ni idea de ordenadores. Cada día pasábamos por delante de Electrónica Vivas y en el escaparate tenían una especie de tableta de chocolate con teclas de colores, una de las cuáles decía BREAK / SPACE. Esa debía ser la tecla para pasar el hiperespacio en los juegos de naves, pensaba yo…

Pero no, en la revista explicaban que eso era un Spectrum y todo lo que se podía hacer con él. Ese niño de 14 años de repente entendió lo que iba a ser su vida a partir de ese momento. Ojiplático, leí y releí cada página de ese MicroHobby sin dejar de maravillarme con aquello de la informática, y en especial con los videojuegos. Ese mismo día bajé al quiosco de al lado de casa, compré el número 6 de MicroHobby y le pedí al quiosquero que me guardase la revista cada semana y que me trajese los ejemplares del 1 al 5. Al igual que Electrónica Vivas, el quiosco de Jacinto Verdaguer con Av. Santa Coloma todavía sigue ahí…

Un año tardaron mis padres en poder comprarme un Spectrum. Un amigo se hizo con un Dragon 32 y en su casa escribí mis primeros programas en BASIC. MicroHobby tras MicroHobby, pasaron 52 semanas y finalmente llegó el Spectrum a casa. Esa noche no dormí.

El BASIC se me quedó pequeño muy pronto y comencé a hacer cosas en ensamblador. Sonidos, efectos, colores, sprites, letras en el BORDER… Empecé a hacer algo que parecía un juego, de naves. Aunque no usé la tecla para pasar el hiperespacio. Me uní a un grupo de jóvenes con mucha ilusión que querían convertir su pasión en su trabajo y que nos hacíamos conocer por New Frontier. Juegos sencillos, conversiones de otros, títulos para Gun-Stick. Hasta que llamamos a la puerta de Infogrames y de ahí salieron *Hostages, Light Corridor* o *Norte y Sur*.

Y ahí pudo acabar todo. Llegaron las temidas consolas. Y no se me ocurrió otra cosa que decir… ¡Pues dadme el hardware, que yo me encargo del software! Y de ahí salieron *Astérix, Los Pitufos, Turok*… Después de una muy buena Liga, me tocó jugar en la Champions y salió bastante bien.

Luego llegó la NES, la Super Nintendo, la PlayStation, la DS, la Wii, el PC, los juegos sociales. No he dejado de hacer videojuegos desde entonces, y el chaval de 14 años ahora tiene más de 40 y no deja de maravillarse con todo lo que se puede hacer con un ordenador y cómo los videojuegos, ahora sí, ya son algo de lo que un padre puede hablar con su hijo.

UNIVERSO VINTAGE

IDOLOS DEL PASADO

Personajes que marcaron época

Chuck Peddle



Nacido hace 76 años, este ingeniero eléctrico norteamericano fue contratado en 1973 por Motorola. Sólo un año más tarde decidió marcharse de la empresa, tras detectar en el mercado una necesidad por CPUs económicas y ver rechazada su idea por sus gestores. Así, Peddle entró a trabajar en MOS Technology, compañía donde sí pudo realizar su proyecto en el año 75 en la figura del 6502, un microprocesador de 8 bits que costaba entre cinco y diez veces menos que los de la competencia, permitiendo así la posterior y brutal expansión del negocio de los ordenadores personales y otros aparatos. Tras este éxito, la empresa fue comprada por Commodore y Peddle aprovechó para desarrollar el PET, lanzado en 1977 y al que la historia de la informática considera como el primer equipo asequible para el público. Y a su inventor, como el padre del ordenador personal.



EL COMMODORE VIC-20 fue uno de los múltiples ordenadores y consolas que utilizaron el MOS 6502 (o alguna de sus variantes) como CPU.

DICCIONARIO CARROZA

Términos pasados de moda

Scroll Parallax

loc. nom. m. Técnica utilizada para crear sensación de profundidad al realizar desplazamientos en la pantalla. Se basa en mover a cierta velocidad los planos más cercanos a la misma, y lentamente los más alejados. Aunque se empleó con bastante soltura durante los años 80, fueron las plataformas de 16 bits las que más y mejor aprovecharon este "truco".



MOON PATROL, arcade lanzado en 1982, fue uno de los primeros juegos en mostrar este efecto. El éxito de la recreativa contribuyó a su utilización en años posteriores.

Sólo por ser socio de **GAME**
¡Ventajas al instante!

Tu mejor opción de reserva ¡nadie te da más!



PS4

Nueva tarjeta de reserva Playstation 4
¡disfruta de sus ventajas desde hoy mismo!

Descuentos en videojuegos y accesorios · Se el primero en disfrutar de PlayStation 4 · Regalos directos · ¡Acumula ventajas! Tu mejor opción de reserva · Tus ventajas continuan después del lanzamiento

El mejor lugar para jugar · 20% Sobrevaloración en tus juegos usados · Alquileres gratis · Descuentos en videojuegos y accesorios



PS3 PS4 XBOX 360 XBOX ONE Wii U PC

Fecha estimada lanzamiento: 31/10/2013



Consigue con tu reserva la Edición Especial exclusiva GAME que incluye contenido Adicional desbloqueable:

- **Secretos de Sacrificio:** recupera los tesoros perdidos del capitán Drake, incluyendo los alfanjes y los fusiles de chispa dorados, mientras exploras la exótica isla de Sacrificios.
- **El legado del capitán Kenway:** contenido adicional desbloqueable tanto para el modo individual como para el multijugador.

Promoción limitada a 5.000 uds. y disponible para PS3, Xbox 360, Wii U y PC.

PS3 PS4 XBOX 360 XBOX ONE

Fecha estimada lanzamiento: 5/11/2013



Free Fall, el mapa dinámico del modo multijugador de Call of Duty®: Ghosts.

Ambientado en un rascacielos en ruinas que se ha partido por la mitad y empotrado en el edificio adyacente. Este mapa exclusivo ofrece a los jugadores acción a gran altitud y una experiencia de juego única.

Promoción limitada a 5.000 uds. y disponible para PS3 y Xbox 360.

GAME



Muchas más ofertas en www.GAME.es

Entra en nuestra web **y encuentra tu tienda más cercana**

www.GAME.es/tiendas



Superofertas













Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes hasta el 7/10/13. Impuestos incluidos.

Muchas más ofertas en www.GAME.es

Tu mejor opción de reserva ¡nadie te da más!

Sólo por ser socio de GAME ¡Ventajas al instante!

PS3 XBOX 360 PC

Fecha estimada lanzamiento: **4/10/2013**



Contenido Classic Edition:

- **Contenido de los 80'.**
- **Contenido de los 90'.**
- **Trazados clásicos.**

Incluye contenido de la década de los 80: coches, pilotos y circuitos.
F1 CLASSICS – Carreras que ofrecen coches de distintas épocas, con objetivos equilibrados teniendo en cuenta el comportamiento diferente de cada vehículo, en solitario, en pantalla dividida y multijugador en línea.

PS3 XBOX 360 PC

Fecha estimada lanzamiento: **31/10/2013**



Reserva ya la Deluxe Edition de Battlefield 4 ¡sólo la podrás conseguir en GAME!
Con tu reserva también conseguirás de regalo la guía descargable y dos auténticas "Dogs Tags".

PS3 PS4 XBOX 360 XBOX ONE

Fecha estimada lanzamiento: **4/10/2013**



NBA 2K14

Regalo por reserva **GAME**

Reserva ahora tu juego favorito y consigue el mejor contenido exclusivo para NBA 2K14

¡Sólo la podrás conseguir junto con tu reserva en GAME!

El "King James Bonus Pack" incluye:

- 10.000 Virtual Currency para conseguir un salto al inicio en la competición.
- Contenido Adicional para el modo "Camino a la Grandeza".
- LeBron James desbloqueado en el modo Blacktop.
- Habilidades personales de Lebron James disponible para Mi JUGADOR.

KING JAMES BONUS PACK

Promoción limitada a 1.000 uds. PS3 y 500 uds. Xbox 360.

PS3

Fecha estimada lanzamiento: **9/10/2013**



BEYOND
DOS ALMAS

Consigue con tu reserva la Ed. Especial ¡unidades limitadas!

Consigue con tu reserva la Ed. Especial

(unidades limitadas)
Incluye:

- **Exclusiva caja metálica.**
- **Secuencia adicional (30 minutos de "gameplay").**
- **Vídeos "entre bastidores".**
- **Banda sonora oficial del juego.**
- **Tema dinámico para PS3.**
- **Pack de avatares de PSN.**

Promoción limitada a 1.000 uds.



Muchas más ofertas en www.GAME.es

TELÉFONO ROJO
Yen te responde



Llevo tantas noches sin dormir pensando en la nueva generación que a veces me quedo algo traspuesto en el metro. Nada serio, todavía no he cogido la postura.

¿Hay una nueva Xbox 360?

@Hola Yen, es la primera vez que escribo, aunque hace mucho tiempo que leo esta revista y quiero preguntar sobre un tema que no me queda claro:

■ Me gustaría saber si la Xbox Mini va a salir o si era un rumor.

El nuevo modelo de Xbox 360, que se anunció en el pasado E3 (supongo que es a lo que te refieres) es tan real como esta sección. Se llama Xbox 360 E y, de hecho, ya está a la venta en Estados Unidos, Canadá, Reino Unido y Australia, aunque aún no tiene fecha de lanzamiento oficial en España. Si te refieres a aquello que se rumoreó en su momento, sobre una Xbox 360 muy barata que solo usaría juegos descargables, parece que no ha llegado a ninguna parte.



LA NUEVA XBOX 360 E es más pequeña y silenciosa que la Xbox 360 Slim. Lo más novedoso es que su aspecto exterior es muy similar al de Xbox One, con la diferencia de que la posición de la parte mate y la brillante están invertidas.

■ ¿Va a ser una consola normal y corriente o va a ser "el centro del salón" pero no se podrán usar juegos? Si va a salir como "centro del salón", me gustaría saber si podría ser compatible con la PS4, aunque seguramente no.

Es una consola completamente normal, con su disco duro de 250 GB, reproductor de DVD, etc… De hecho, la única diferencia real con respecto a una Xbox 360 Slim es el diseño exterior de la consola, calcadito al de la próxima Xbox One. En caso de que aquel experimento de centro de salón de Microsoft se hubiera hecho realidad, tampoco creo que hubiese sido compatible con PS4 u otras consolas.

Nestor González

LA PREGUNTA DEL MES

¿Podré comprar Grand Theft Auto Online por separado?

■ He oído que en *GTA V* no vendrá incluido el online, pero... ¿podré pillarlo por separado?

En el juego no vendrá incluido el modo online de primeras, pero todos los que lo compren podrán descargarlo gratis a partir del 1 de octubre para hacer el cabra con sus amigos. Lo que no queda claro es si podremos descargar *GTA online* y jugarlo sin necesidad del disco original. Yo apuesto que no será posible, aunque cosas más raras hemos visto.

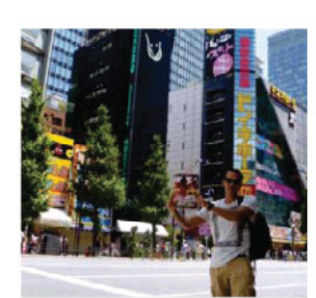
Nano

Hobbyconsoleros por el mundo

@Hola Yen, te estuve buscando por Akihabara y no te encontré, así que como prueba de que te estuve buscando te mando las fotos de mi paseo por tu barrio. Creo que por tu culpa después de tantos años leyendo tu sección me decidí a viajar a tu país y me lo he pasado bomba. Os sigo desde el primer número, espero que os gusten las fotos. Un enorme abrazo a todo el equipo de Hobby Consolas.

Claro que nos gustan vuestras fotos de viajes, y más si os lleváis la Hobby para que conozca mundo. En cuanto a lo de que me estuviste buscando... no debes de ser muy buen detective. Vivo muy cerca de esa calle. Es más, ese día yo también estuve dando un paseo allí mismo en busca de algunos juegos retro. ¡Qué narices! Ahora que me fijo, ¡si es que estoy justo a tu lado en la foto!, en la página 106 de la revista que tienes en las manos.

Rubén Huerta Jacinto



NUESTROS LECTORES son tan majos que se llevan de paseo la revista en sus viajes por el mundo. Perdonad la auto publicidad pero es que si hay algo mejor que leer la Hobby Consolas, es leerla durante un largo y aburrido viaje de avión.

¡HABLA CON YEN!

Escribe a:
- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

Marchando un cóctel de juegos

@ Hola Yen, esta es la segunda vez que te escribo. Aquí van mis preguntas:

■ ¿Sabes si saldrá *Total War: Rome 2* para Mac?

Creative Assembly ha mostrado cierto interés en que acabe llegando una versión para Mac, pero no la esperes pronto, ni mucho menos. Ya pasó con la primera entrega, para la que tuvimos que esperar nada menos que 6 años. Una pena porque a nosotros nos ha encantado (le hemos puesto un 95).

■ Finalmente, ¿se va a hacer el *Bioshock* para PS Vita?

Ken Levine, director creativo de Irrational Games, anunció en el E3 de 2011 que la saga *Bioshock* llegaría a PS Vita. Desde entonces, poco más hemos sabido. Lo único cierto, y es algo que el mismo Levine confirmó durante el pasado E3, es que en Irrational quieren hacerlo, pero falta el acuerdo entre Sony y Take Two para que se dé luz verde al proyecto. En las próximas semanas seguramente sabremos algo y luego quedaría el tiempo de desarrollo (si es que no han empezado a hacerlo) así que, en cualquier caso, tampoco lo esperes pronto.

■ ¿Cual es la fecha de salida de *Titanfall*?

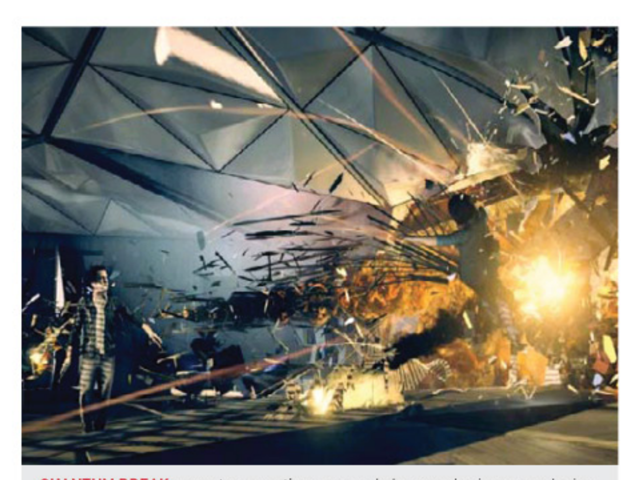
Este juego exclusivo de Xbox One, que ganó más de 60 premios en el pasado E3 y que también se coronó como mejor juego de nueva generación en la Gamescom, saldrá en la primavera de 2014, aún sin fecha más concreta.

■ ¿Se sabe algo sobre *Quantum Break*? Gracias, Yen.

Esa es una pregunta muy, muy abierta. ¿Qué si se sabe algo? Pues sí, trataré de resumirlo. Es un juego de acción exclusivo de Xbox One en el que podremos manipular el tiempo (aún no se sabe cómo). Además, también es una serie de televisión con actores reales. En el juego vendrá incluida la primera temporada de la serie y, dependiendo de las decisiones que tomemos al jugarlo, veremos unos episodios u otros de la serie (de una duración de unos 30 minutos y que se intercalan con la acción del juego). Sin duda, se trata de un experimento cuando menos curioso que, lamentablemente, aún no tiene fecha de salida.

Federico Memo

« QUANTUM BREAK SERÁ UN EXPERIMENTO ÚNICO: UNA SERIE DE TELEVISIÓN Y UN JUEGO ENTRELAZADOS »



QUANTUM BREAK promete convertirse en uno de los grandes juegos exclusivos de Xbox One. Sus creadores, Remedy Entertainment tienen una amplia experiencia haciendo juegazos, como *Max Payne* 1 y 2 o el genial *Alan Wake*.

vuestra OPINIÓN



Una grandísima pregunta

@ Hola gran Yen, qué digo, GRANDÍSIMO Yen. Mi pregunta es sobre el nuevo juego de las Tortugas Ninja, el *TMNT Out Of The Shadows*.

■ Mi duda es saber cuándo estará disponible en la PS Store, ya que en Xbox 360 ya lo están disfrutando. Espero que me contestes grandísimo Yen.

Esta nueva aventura de las tortugas mutantes está basada en la reciente serie de animación de Nickelodeon, no en las clásicas aventuras de los 80. El juego está recibiendo muy malas críticas pero si aún lo quieres saber, la versión para PS3 estará disponible a partir del próximo 24 de septiembre.

Cristian Rebull Cabrera

Actual vs. nueva generación

@ Muy buenas Yen. Tengo preguntas que necesitan respuesta :

■ ¿Habrá 64 jugadores en PS3 en el online de *Battlefield 4*? ▸▸

¿La nueva generación?

Marcos García López

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS — BORN TO PLAY

Todo el mundo esta muy impresionado con la nueva generación de consolas, tanto con PS4 como con Xbox One, pero me quema que la gente esté dejando de lado el PC. Algunos se vuelven demasiado "fanboy" de las consolas y se aferran a cosas sin sentido, como que estas consolas van a ser mas potentes que un PC. Primero me gustaría aclarar que eso es imposible, ya que cuando salgan ambas consolas al mercado ya habrá ordenadores más potentes, porque si no sería imposible desarrollar los juegos. Pongamos el ejemplo de dos personas que se compran una un PC y otra una PS4; la calidad gráfica los primeros meses puede ser igual, pero en cuanto pase un año al PC se le podrá cambiar la tarjeta gráfica y el procesador y tendrás prácticamente el doble de potencia gráfica, pero a la PS4 y a la Xbox One no se podrá. Por lo tanto el PC, a largo plazo, es una inversión menor ya que si alguien cambia de consola cada 4 años los usuarios de PC sólo tendrán que cambiar un par de componentes y les saldrá mas rentable.

Yen: Estoy al 100% de acuerdo en que siempre, SIEMPRE, un PC a la última será más potente que una consola porque, como dices, es la plataforma sobre la que se desarrollan los juegos de consola. Eso sí, la inversión en una consola es mucho menor ya que no duran sólo 4 años (Xbox 360 cumplirá 8 años en noviembre). Otra cosa es lo que valen los juegos, una burrada.

vuestra OPINIÓN

A la sombra de San Andreas

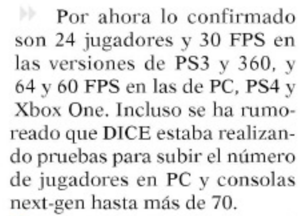
Sergio Membrives del Río

La mayoría de mi generación recordamos la expectación que despertaba un juego que pasaría a convertirse en uno de los mejores de la historia. No hablo de otro que de *GTA San Andreas*. Un tamaño de mapa gigantesco, personajes rocambolescos y bien creados y, sobre todo, misiones variadas que ofrecían al jugador lo que pedía, diversión. Nos pasamos horas tuneando, comprando ropa o en el gimnasio para que CJ fuera todo un "cachitas". Pasaron los años y cuando jugué a *GTA IV* tenía en mente a su antecesor y la variedad que ofrecía, pero nada más lejos. Fue duro ver que no era, en mi humilde opinión, ni un 50% de lo que fue San Andreas. Ahora aparece *GTA V* y aunque en mi mente de "jugón" sigue apareciéndose la enorme sombra de San Andreas y su variedad, estoy seguro de que Rockstar no nos "decepcionará" otra vez y no ofrecerá sólo un juego de mafiosos, sino que será un videojuego divertido, largo y variado que merezca ser predecesor del grande entre los grandes, San Andreas.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Me has leído la mente. A mí me pasó lo mismo al jugar GTA IV. Un gran juego, sin duda, pero un paso atrás en la saga. GTA V va a devolvernos ese estilo del que hablas, porque no queremos sólo tiros, queremos cantidad, variedad y sumergirnos en una ciudad que parezca estar viva.





Por ahora lo confirmado son 24 jugadores y 30 FPS en las versiones de PS3 y 360, y 64 y 60 FPS en las de PC, PS4 y Xbox One. Incluso se ha rumoreado que DICE estaba realizando pruebas para subir el número de jugadores en PC y consolas next-gen hasta más de 70.

■ Estoy esperando ansioso el *Dark Souls 2*, ¿para qué plataformas saldrá?

Para PS3, Xbox 360 y PC. Es una pena que no podamos disfrutar de este juegazo en PS4 y Xbox One aunque, quién sabe, lo mismo acaba saliendo una versión. Por cierto, su salida está prevista para el 14 de marzo del año que viene.

■ Entre el *AC IV: Black Flag* de next gen y el de actual generación, ¿habrá una diferencia exagerada? Un saludo.

Ya hemos podido ver algunos vídeos que muestran las diferencias gráficas que habrá entre generaciones. Además, no habrá prácticamente tiempos de carga (por lo menos en el vídeo no los había) y Ubisoft promete que aprovechará las posibilidades sociales de la next-gen (en este caso hablaban de PS4) para incluir algunas otras novedades.

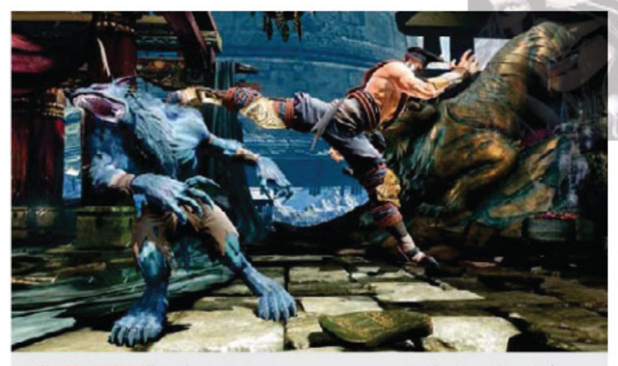
Adria Pinyol Barrios

Vuelta al cole consolera

@ Llega septiembre, se nos avecinan cantidad de juegos y una campaña brutal de cara a Navidad. Este sería un buen comienzo para toda empresa, pero los usuarios tenemos dudas, a ver si las siguientes obtienen respuesta.

■ Con la llegada de las nuevas consolas se habla mucho de la libertad de obtener juegos "indie" y las facilidades para las "third party". Además, se le está dando mucha importancia a la nube y eso da bastante miedo a los que nos gusta el formato fisico. ¿Crees que con el pistoletazo de salida oficial de Xbox One y PS4, será aún más constante la llegada de juegos descargables y no en formato físico? Si no me equivoco ahí está un deseado desde hace años, *Killer Instinct*.

Los juegos "indie", los acuerdos con las "third party" y el uso de la nube son tres cosas completamente distintas, pero entiendo a lo que te refieres. Desde luego, el mercado tiende a la desaparición del formato físico, aunque vistas las reacciones de los posibles usuarios de Xbox One acerca de la conexión permanente online y el juego de segunda mano, parece que la velocidad a la que la industria quiere abandonar el formato físico no es la misma a la que los usuarios quieren hacerlo (y al final son los que mandan). Yo creo que se irá implantando, pero en esta generación aún disfrutaremos de los juegos físicos.



KILLER INSTINCT será uno de los juegos que acompañará a Xbox One el día de su lanzamiento. Está desarrollado por Double Helix Games y su modelo de juego será Free to Play. Habrá un luchador gratis y pagaremos por el resto.

■ Mientras escribo estas preguntas se han escapado dos packs: PS4 + *Killzone* + 2 mandos y cámara; y por otro lado Xbox One con *FIFA 14*; ¿sería descabellado pensar en que otros "buques" como *GTA V*, *Assassin´s IV*, *Forza 5* o *Call of Duty Ghosts* acompañen en un pack a las dos nuevas consolas?

> « EL MERCADO TIENDE AL ABANDONO DEL FORMATO FÍSICO, PERO AÚN LO DISFRUTAREMOS UNOS AÑOS »

Tanto como descabellado... bueno, salvo en el caso de *GTA V*, que lo veo más difícil. Rockstar sigue perjurando que no habrá versión next-gen de su nueva aventura y, aunque dudo mucho que no lo acaben adaptando, no creo que lo veamos en un pack junto a la consola (y menos de inicio).

■ ¿Que opinas sobre la próxima rebaja de Wii U? ¿Plantará cara Nintendo a sus compañeros de competencia en el sector de sobremesa?

Pues que voy a opinar, me parece genial. Seguro que Nintendo coloca unas cuantas máquinas que animen a los desarrolladores a crear juegos para su consola, pero lo que más me interesa es lo bueno para nosotros, los usuarios, que costará menos. En cuanto a si logrará competir con las dos grandes, no lo creo. Ya no estamos en tiempos de la primera Wii donde

muchísimos jugadores teníamos una PS3 o 360 acompañada de una Wii.

■ Y con Nintendo seguimos, pues el anuncio de la 2DS me parece un acierto para los de Kioto. Aunque otros lo vean como un paso atrás de su consola pórtatil, yo creo que tiene un catálogo amplio, al que se suma el de DS, y encima a un precio muy ajustado.

Estoy de acuerdo. Es cierto que Nintendo renuncia en parte a su apuesta por el 3D y que las pantallas de la 3DS XL son las mejores para jugar, pero resulta una opción perfecta para los que no les atraiga el 3D y no se hayan decidido a pagar tanto dinero por 3DS. Seguro que le da un empujón a las ventas de la portátil, y más todavía cuando la fecha de salida de la nueva consolas coincide con la de *Pokémon X* y *Pokémon Y*, el próximo 12 de octubre.

■ Y para terminar, una de juegos. ¿Piensas que en la próxima generación (nos quedan apenas dos meses) los shooters caerán en favor de juegos deportivos u otro género? Seguid trabajando así, sois los mejores, un abrazo.

Eso es muy difícil de saber, pero no creo que los juegos deportivos le quiten el protagonismo a los shooters. Lo que es seguro es que, por ahora, los shooters en primera persona siguen siendo los reyes. Si te fijas en los juegos anunciados para las dos nuevas consolas aún hay muchísimos shooters, como *Titanfall, CoD Ghosts, Battlefield 4, Destiny, Killzone Shadow Fall, Halo 5, Planetside 2, Blacklight Retribution, Primal Carnage: Genesis, Wolfenstein: The New Order, Thief, Tom Clancy´s Rainbow 6: Patriots*,... y alguno más que me estaré dejando en el tintero.

Jose Antonio Vargas

Yo para ser feliz quiero un camión

@ Hola Yen. Quería hacerte un par de preguntas.

■ La rápida y fácil. ¿Qué nuevas noticias hay acerca del grandioso *Mirror's Edge 2*?

Poca cosa. Sabemos que será un sandbox con un estilo de juego muy parecido al original, que se llamará *Mirror´s Edge* otra vez y que será una precuela que aclarará los orígenes de su protagonista Faith. Incluso se ha comentado que podría ser un reinicio de la saga (muy raro). No tiene fecha de salida aunque yo creo que lo veremos en 2014, quizás antes de lo imaginable.

■ Existen juegos como *Cabela's* (de caza), de simulación de manejar un imperio y hasta de trenes, que deben tener un público muy reducido, pero... ¿y de camiones? Sólo recuerdo *Big Mutha Truckers* de PS2 o juegos de PC como *Euro Truck Simulator, 18 Wheels of Steel: Across America*. ¿Existen otros juegos de camiones o existieron como proyecto que no llegó a cuajar?

La verdad es que no es un género muy prolífico que digamos, y menos en consolas. El último fue *Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder*, para PS2 y Xbox. En PS3 y Xbox 360 la cosa está aún peor ya que no hay ninguno. Eso sí, en *Fuel, Motorstorm* o *Collin Mcrae Dirt* podemos conducir camiones en algunas pruebas, pero son sólo carreras. Aún recuerdo con gran cariño aquel *Eighteen Wheeler: American Pro Trucker* de Dreamcast.

Salvador Egea (Valencia)



18 WHEELER AMERICAN PRO TRUCKER fue una de las muchas y geniales rarezas de Dreamcast, en la que conducíamos camiones. El juego, creado por AM2, no era el mejor arcade de velocidad pero su propuesta resultó muy refrescante.

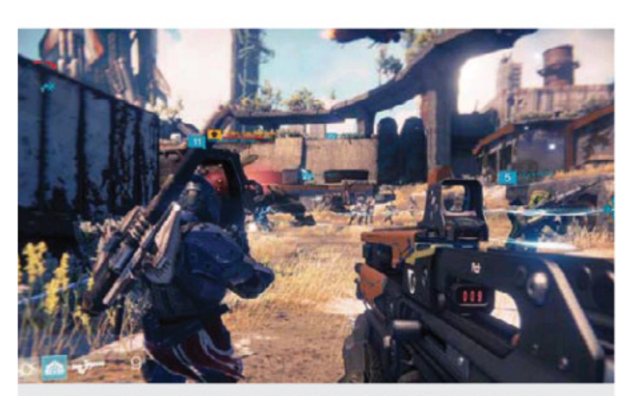
Haciéndose pasar por Yen

@ Hola Yen, me compro Xbox One, PS4 o Wii U? Respuesta de Yen: pues depende de los juegos que busques. Todas son grandísimas máquinas. Elijas la que elijas harás una gran elección. Y así desde 1992.

Se ve que no lees la revista desde 1992 porque me mojo, y mucho. El mes pasado contesté a esa pregunta pero volveré a hacerlo porque, además, he cambiado de idea. Por catálogo de lanzamiento me quedo con Xbox One. Veremos si antes de noviembre vuelvo a cambiar, pero a día de hoy, Xbox One.

Alberto Vilan

« LA NUEVA 2DS ME PARECE UN GRAN ACIERTO. SI NO QUIERES 3D Y NO ESTÁS BIEN DE DINERO, ES LA OPCIÓN PERFECTA »



DESTINY es uno de los grandes shooters que se avecinan. Mi favorito por delante de *Titanfall*. Aunque la RAM de las nuevas máquinas propiciará muchos sandbox, parece que el shooter seguirá siendo el género más recurrido.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@ Hola yen, es la primera vez que escribo y me gustaría saber por qué la sombra de un cerdo en Minecraft de Xbox 360 es redonda.

Yen: En un mundo en el que todo está construido con perfectos bloques de líneas rectas parece raro pero es que del cerdo se aprovecha todo, ¡hasta la sombra!

@ Hola Yen, no eres ni Quesada ni Martínez. ¡Lo he comprobado! y es que ellos sí han respondido en varias ocasiones a mis preguntas en los directos de Hobbyconsolas.com y tú nunca me has publicado ni una sola pregunta en todos estos años. Atando cabos a lo Layton, he llegado a esa conclusión y ahora sácame en el ¡qué me dices!, que lo estoy viendo, jejeje.

Yen: No hay mejor táctica de ocultación que sembrar el desconcierto en el enemigo. Por eso puede que sea Quesada o Martínez y te haya contestado para despistar... o puede que no sea ninguno de ellos y tengas razón... o que algún día de estos aparezca en algún directo y acabe con este sin sentido... o que sea Quesada y quiera que tú creas que como te contesto en los directos no soy Yen... o que... ¡vaya! me he vuelto a liar. Entonces, ¿quién soy?



@ ¡Yeeeennn! Has visto esooo!!!!??? ¡Es un palooo! Un paloooooo!!!! ¡¡UN PALOOOOO!!

Yen: ¡¡¡Síííííííí!!!! Pero este es de los buenos de verdad, no como el del anuncio. Este viene con su pantalla 4K de definición bestial, su mando molón y cientos de juegos para viciarse hasta que salga Palo Station 5.

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



PÁGINA 98

BATMAN ARKHAM ORIGINS será la precuela de los dos *Arkham* de PS3 y Xbox 360. Nos presentará a un Batman menos "maduro", aunque seguirá siendo igual de sorprendente...



PÁGINA 96

F1 2013 traerá de nuevo la simulación más realista, esta vez con novedades en la conducción y la física, y recuperando monoplazas clásicos de otras temporadas.

PÁGINA 94

BEYOND DOS ALMAS

Quantic Dream regresa con una nueva aventura, esta vez de corte paranormal, que profundizará aún más en el estilo de juego de *Heavy Rain* y con un apartado técnico de verdadero escándalo. Una aventura que, seguro, no te dejará indiferente...

EN ESTE NÚMERO...

Formula uno, aventuras de superhéroes y de temática paranormal, baloncesto de élite, etc. Estas son algunas de las propuestas más interesantes que te esperan el mes que viene en tu consola...

LAS CLAVES

1 **JODIE** es la "prota" y seguiremos su vida desde la infancia a la madurez. Una vida repleta de momentos duros...

2 **AIDEN** nos acompaña en todo momento y puede poseer, mover objetos, etc. Es la causa de todos nuestros problemas.



3 **LA ACCIÓN** nunca se para, nos pille la poli o lo que sea. Siempre hay un camino para seguir avanzando en la historia.

9 de octubre | Sony | Aventura

BEYOND DOS ALMAS

Tras el soberbio *Heavy Rain*, Quantic Dream vuelve con una aventura "de las suyas", que esta vez explorará lo paranormal y, al mismo tiempo, llevará más lejos las actuaciones virtuales.

YA HEMOS PODIDO PROBAR UN CÓDIGO más avanzado, con casi una docena de niveles, que nos ha servido para reforzar nuestra idea: *Beyond* va a encantar a quienes disfrutaron con *Heavy Rain*. Las mecánicas son parecidas (Quick Time Events, libertad para elegir respuestas en conversaciones...), pero en esta ocasión, el abanico de opciones siempre será más amplio y la acción nunca se parará, pase lo que pase. Y entonces, ¿cuál será su principal diferencia? Pues, para empezar, Aiden, nuestro compañero de otra dimensión...

CON PULSAR TRIÁNGULO CAMBIAMOS el control entre la "prota' Jodie y Aiden. Con el ente podemos golpear objetos, poseer o incluso matar a enemigos, crear escudos de energía o permitir que Jodie tenga "visiones" del pasado. Y hay más novedades: como en Pulp Fiction la historia no se nos narrará de forma secuencial, sino que en cada capítulo iremos saltando del presente al pasado y al futuro sin aparente lógica. Y cada uno de estos episodios se desarrollará en una etapa de la vida de Jodie, siendo niña, joven o adulta. Así viviremos su historia, que será muy emotiva, con momentos duros ,pero siempre, siempre, con un acabado técnico impresionante, en especial los modelos y las actuaciones. Y todo, con un soberbio doblaje al castellano (tendrá selector para elegir el idioma de las voces y subtítulos) y una gran BSO. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Si os gustó *Heavy Rain*, gozaréis con *Beyond*. Un planteamiento similar, pero más pulido y con ideas nuevas y brutal técnicamente.



EL DON DE JODIE le granjeará no pocos disgustos, desde el rechazo de otros niños a traiciones amorosas en su juventud. Y Aiden tendrá a veces parte de la culpa...

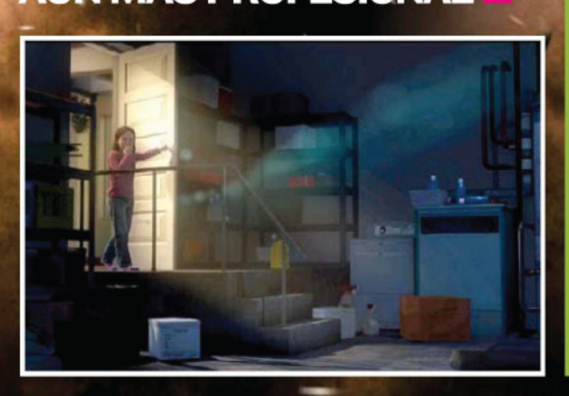


CADA CAPÍTULO tendrá un "feeling" y una jugabilidad ligeramente distinta. Hemos visto zonas de conducción, toques de Survival Horror, acción en tercera persona...

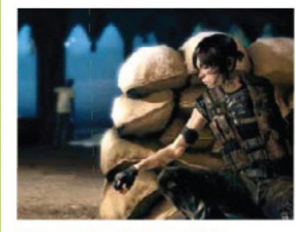


LOS MODELOS DE LOS PERSONAJES son, probablemente, los mejores de esta generación. Textura de la piel, el pelo... son realmente buenos.

EL DOBLAJE, SIN ACTORES MEDIÁTICOS COMO EN HEAVY RAIN, ES AÚN MÁS PROFESIONAL



¡OJO AL DATO!



Compartiendo la partida...
SE PODRÁ JUGAR EN COOPERATIVO

Habrá modo cooperativo, bien pasando el mando o bien con un segundo mando al cambiar a Aiden. Además, se podrá jugar con dispositivos Android e IOS a través de una app propia.

■ 4 de octubre ■ Codemasters ■ Velocidad

F1 2013

La temporada 2013 afronta ya su recta final y, si Fernando Alonso no obra un milagro, Sebastian Vettel logrará su cuarto título mundial. ¿Alguien quiere echarle un cable al asturiano?

LAS CLAVES



1 LA LICENCIA incluirá las doce escuderías, los veinticuatro pilotos y los diecinueve circuitos de la temporada 2013.



2 HABRÁ CLÁSICOS de los 80: cinco coches (de Williams, Lotus y Ferrari) y dos circuitos (Jerez y Brands Hatch).



3 ALGUNOS CLÁSICOS de los 90 también se dejarán ver, pero sólo en la edición especial o comprando el DLC de rigor.

EL SEMÁFORO SE PONE EN VERDE para Codemasters por segunda vez este año. Si en primavera era *GRID 2* el que arrancaba, en otoño le tocará a *F1 2013* dar el zapatazo al acelerador. El juego ofrecerá una simulación exigente que recreará con fidelidad todo lo que rodea al Gran Circo: el Kers, el DRS, las paradas en boxes, el coche de seguridad…

Es el cuarto año que la compañía británica gestiona la licencia del Mundial. Las tres anteriores entregas fueron sobresalientes, así que ésta será la continuación lógica, pero el motor EGO bramará más fuerte que nunca: la IA será más activa (habrá cinco niveles), la lluvia será aún más verídica, se verán ampollas en los neumáticos, el piloto levantará la mano para quejarse de las maniobras peligrosas…

LOS CONTENIDOS CLÁSICOS, en forma de monoplazas, pilotos y circuitos, serán la mayor novedad. El control variará respecto a los bólidos modernos, ya que se notarán más "ligeros" al tacto y derraparán con facilidad. Hay que destacar que las carreras que disputemos con esos coches lucirán un filtro televisivo de color "sepia-ocre" que nos hará viajar en el tiempo.

Entre los modos de juego, repetirán muchos de los ya conocidos: Trayectoria, Mundial Exprés, Cronos de medalla, Contrarreloj, Grandes Premios y Multijugador. La mayor novedad será Recreaciones, un conjunto de desafíos que permitirán emular diversas situaciones de la vida de un piloto: mantener a raya a coches más rápidos, remontar desde la última posición para llegar al podio, acabar en los puntos con un coche poco competitivo… HC

PRIMERA IMPRESIÓN

El control es una delicia, y los contenidos clásicos son un acierto (aunque el de los 90 será un DLC). Técnicamente, será casi como ver una transmisión televisiva.



EL MODO RECREACIONES ofrecerá desafíos divididos por etapas, correspondientes a la vida deportiva de un piloto: su año de novato, cuando ya luche por el título...



SE PODRÁ GUARDAR LA PARTIDA en todo momento. Así será más factible disputar carreras a la distancia "reglamentaria" de 305 kilómetros, lo cual lleva hora y media.



LA LLUVIA será el gran exponente del motor gráfico EGO. Las gotas de agua repicarán sobre el asfalto y los coches de delante levantarán "spray" contra la cámara subjetiva.

¡OJO AL DATO!



Se avecina su anuncio...
CODEMASTERS PODRÍA ESTAR YA CON DIRT 4

Durante la Gamescom de Colonia pudimos entrevistar a Paul Jeal, director de *F1 2013*, quien nos contó que es muy probable que, en los próximos meses, se anuncie el desarrollo de *Dirt 4*. Desde que se llamaba *Colin McRae Rally*, dicha saga, que ahora incluye diversas disciplinas "off-road", ha sido el estandarte de Codemasters.

LA CONDUCCIÓN VARIARÁ SUSTANCIALMENTE ENTRE LOS COCHES CLÁSICOS Y LOS ACTUALES



EL GRAN CIRCO regresa en su vertiente virtual justo a tiempo para acompañar la recta final de la presente temporada 2013.



■ 25 de octubre ■ Warner Bros ■ Aventura

BATMAN ARKHAM ORIGINS

El superhéroe más eficiente de la década no se cansa de repartir justicia. Tras el fin de la trilogía cinematográfica de Christopher Nolan, ahora, le toca apuntillar la trilogía *Arkham*.

LAS CLAVES

1 PRECUELA. El juego se ambientará antes de *Arkham Asylum*, de modo que narrará los comienzos de Batman.

2 HABRÁ 8 VILLANOS. Entre ellos, se contarán Máscara Negra, Deathstroke, Luciérnaga o Copperhead.

3 EL ONLINE será a tres bandas. Batman y Robin se enfrentarán a tres secuaces del Jóker y a tres esbirros de Bane.

■ **TRASLADAR PERSONAJES DE CINE O CÓMIC A VIDEOJUEGOS** suele ser mala idea. Sin embargo, Batman ha logrado escapar a esa lacra y, durante esta generación que ya se extingue, ha protagonizado dos títulos tan sobresalientes como *Arkham Asylum* y *Arkham City*. Dos años después de este último, llega *Arkham Origins*, una precuela que no ha corrido a cargo de Rocksteady, sino de Warner Bros Montreal, en su modo Campaña, y de Splash Damage en su vertiente multijugador.

→ **LA AVENTURA SE AMBIENTARÁ EN EL DÍA DE NOCHEBUENA** y en una versión más amplia de Gotham City, antes de que se convirtiera en la prisión que vimos en los otros dos juegos. Así, mostrará a un Bruce Wayne recién iniciado en la persecución de la delincuencia, pero enseguida será él quien se convierta en perseguido, pues Máscara Negra ofrecerá una jugosa recompensa a quien le lleve su cabeza de orejas picudas.

Los combates y el concepto de "sandbox" volverán a ser las bases. Aunque seguirá sin haber Batmóvil, el hombre murciélago podrá desplazarse por los cielos con ayuda de su garra y su capa planeadora. El sistema de lucha volverá a ser muy táctico, por lo que será vital hacer esquives para encadenar combos. La principal novedad es que habrá multijugador (salvo en Wii U). En él, se enfrentarán tres bandos: el dúo Batman-Robin, un trío de esbirros del Jóker y otro trío de bandidos de Bane, con un manejo de shooter en tercera persona. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Pese al cambio de estudio, Batman seguirá en muy buena forma, con el añadido de un multijugador que puede dar mucho de sí.



EL MODO 100 TO ONE nos enfrentará a oleadas de enemigos. En él se podrá manejar a Deathstroke, si bien sólo es un personaje para quienes reserven el juego.

LA VERSIÓN PARA VITA Y 3DS tendrá un desarrollo lateral en 2'5D, al estilo de *Castlevania Mirror of Fate*.

LOS ARTILUGIOS DE BATMAN serán muy variados: batarangs, gel explosivo, una garra que permitirá desplegar cables para desplazarse...

¡OJO AL DATO!

Una decisión harto polémica...
BEN AFFLECK SERÁ EL NUEVO BATMAN DE CINE
Batman vs Superman ya está en producción. Tras el genial papel de Christian Bale en la trilogía del Caballero Oscuro, Ben Affleck ha sido elegido como su sucesor. A muchos fans no les ha gustado.

ROCKSTEADY NO ES EL PADRE DE ESTE JOVEN BATMAN, PERO WARNER BROS MONTREAL HA SEGUIDO LA MISMA SENDA

EL HOMBRE MURCIÉLAGO será un novato en el arte de perseguir villanos por Gotham. También saldrán personajes como Alfred y Gordon, el jefe de policía.



LAS CLAVES



1 LEBRON JAMES. El famoso jugador ha colaborado en el juego. Ha elegido la banda sonora y hay un modo de juego inspirado en él.



2 EUROLIGA. Se incluirán 14 equipos europeos (Barça, Madrid, Unicaja y Caja Laboral entre ellos) y partidos con reglas FIBA.

4 de octubre **2k Sports** **Deportivo**

NBA 2K14

LA MEJOR LIGA DE BALONCESTO del planeta, esa donde "sucede lo increíble", vuelve a saltar a la cancha como cada otoño. Este año, además, volverá a haber duelo con la saga *Live* de EA Sports, que se viste de corto después de varias temporadas en el dique seco. Sin embargo, todo apunta a que se mantendrá la inercia ganadora de 2K Sports: si *NBA 2K13* ya era un portento técnico y jugable, su sucesor será aún mejor.

EL CONTROL SEGUIRÁ SIENDO TAN PRECISO COMO SIEMPRE, pero, gracias a las 3.000 animaciones nuevas, habrá mayor variedad de pases y filigranas. La IA también estará mejorada y se adaptará si ve que siempre hacemos la misma jugada en ataque. Por ejemplo, si nos dedicamos todo el rato a lanzar triples desde una esquina, enseguida cubrirán esa posición. Sin duda, las mayores novedades serán la inclusión de catorce equipos de la Euroliga y el modo LeBron: Path to Greatness, una especie de modo historia que recuerda al empleado con Michael Jordan hace un par de temporadas en el que deberemos llevar a la estrella de los Miami Heat hasta el Salón de la Fama, a base de cumplir objetivos.

Las plantillas de los equipos se actualizarán a diario, junto con sus estados de forma. Asimismo, volverán los geniales comentarios en español, con Antoni Daimiel, Sixto Miguel Serrano y Jorge Quiroga. El juego saldrá en PS3, Xbox 360 y PC, pero también hay prevista una versión diferente para PS4 y Xbox One, que se mostrará próximamente. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

La saga lleva años instalada en la excelencia, así que esta temporada promete ser la entrega que marque el techo de la generación.

LAS CLAVES



1 LAS NOVEDADES incluirán escenarios tipo *Mario Galaxy*, nuevas magias o el poder caminar más despacio para apurar durante los saltos.



2 LA ESENCIA DE LA SAGA también será importante, con fases en 2,5D, juego cooperativo y competitivo para 2 jugadores, coleccionables...

18 de octubre **SEGA** **Plataformas**

SONIC LOST WORLD

SONIC SE DARÁ UN LAVADO DE CARA en su próxima entrega, que rescatará el estilo de sus correrías en Mega Drive mezclándolo con un desarrollo que recuerda a *Super Mario Galaxy*, con escenarios en los que podemos andar al tiempo que gira la superficie que pisamos. Una de las nuevas habilidades del erizo azul será sorprendente, ya que nos dejará caminar despacio para ganar precisión en las zonas plataformeras más exigentes. Tampoco faltará el clásico "sonic dash" o una nueva patada que nos aleja de los enemigos una vez impactada. Volverán los poderes de *Sonic Colors*, como el taladro, el láser o el cohete, a los que se unirán algunos nuevos, como el águila, que nos permite volar un tiempo cual pájaro o el asteroide, que nos rodea de una energía brutal que destruye todo lo que tocamos, por ejemplo.

→ EL SISTEMA DE PARKOUR, otra de las novedades de esta entrega, nos permitirá esquivar todo tipo de obstáculos, trepar por las palmeras, correr por las paredes... a toda velocidad.

Los niveles alternarán momentos en 2,5D de scroll lateral con otros 3D. Eso sí, todos tendrán caminos alternativos repletos de secretos, como las estrellas rojas (también de *Sonic Colors*) que reuniremos para desbloquear secretos. Otra de las sorpresas de *Sonic Lost World* será la ausencia del mítico villano de la saga, el Dr. Robotnik, al que sucederán en el cargo un nuevo grupo de coloridos malvados. Pero tranquilos, que sí veremos a Tails, Knuckles o Amy. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

El nuevo estilo tiene muy buena pinta en ambas plataformas, aunque habrá que ver si aporta elementos originales y variados.



Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

SEPTIEMBRE



17

PS3 - 360

GRAND THEFT AUTO V
La entrega definitiva de la saga *GTA* va a formar por fin parte de nuestras vidas. Es, seguramente, el mayor candidato a juego del año y de la generación.



19-22

FERIA

TOKIO GAME SHOW 2013
PS4 y los juegos de estudios japoneses serán los protagonistas en Tokio.



19

PS3 - 360 - PC

PES 2014
El "once" del PES Team será el encargado de abrir el telón de la temporada 2013-2014 de fútbol virtual.



20

CINE

JOBS En esta película, se narrará la vida de Steve Jobs, el fundador de Apple, fallecido hace dos años.



20-21

FERIA

VII JAPAN WEEKEND DE MADRID
El "prota" de esta película de animación tratará de convertirse en caballero.Erunt. Offic te vel ius pos demodio. Sed excest, qui aut in cus de



27

PS3 - 360 - PC - VITA

FIFA 14. El simulador de EA Sports salta al césped otra temporada más con la intención de demostrar la enorme calidad que



27

PS3 - 360

ARMORED CORE: VERDICT DAY Los famosos "mechas" de esta saga volverán a desplegar toda su capacidad destructiva.



27

3DS

INAZUMA ELEVEN 3: FUEGO EXPLOSIVO / RAYO CELESTE La mezcla de rol y fútbol de Level 5 llega por fin a España. En Japón salió para DS, pero aquí nos llega para 3DS.

OCTUBRE



2

PSN

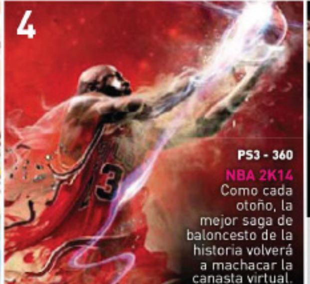
RAIN
El protagonista de esta mágica aventura sólo será visible cuando esté bajo las gotas de lluvia.



4

Wii U

THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD
La legendaria aventura de Gamecube volverá por todo lo alto, con una cuidada revisión en HD.



4

PS3 - 360

NBA 2K14
Como cada otoño, la mejor saga de baloncesto de la historia volverá a machacar la canasta virtual.



4

CINE

RUNNER RUNNER Tras perder 60.000 $ con el póker, un estudiante no tardará en meterse en líos.

Y PRÓXIMAMENTE...

•F1 2013	PS3-360-PC	4 de octubre
•Beyond: Dos almas	PS3	11 de octubre
•Dragon's Crown	PS3-Vita	11 de octubre
•Pokémon X / Y	3DS	12 de octubre
•Sonic Lost World	Wii U-3DS	18 de octubre
•Skylanders Swap Force	Todas	18 de octubre
•Rambo: El videojuego	PS3-360-PC	18 de octubre
•Escape Plan	Cine	18 de octubre
•Turbo	Cine	18 de octubre
•Batman Arkham Origins	Todas	25 de octubre
•Naruto UNS3 Full Burst	PS3-360	25 de octubre
•Insidious: Capítulo 2	Cine	25 de octubre
•Battlefield 4	PS3-360-PC	31 de octubre
•Assassin's Creed IV	PS3-360-Wii U-PC	31 octubre
•Thor: El mundo oscuro	Cine	31 de octubre
•WRC 4	PS3-360-Vita-PC	Octubre
•Angry Birds Star Wars	Todas	1 de noviembre
•WWE 2K14	PS3-360	1 de noviembre
•Call of Duty Ghosts	PS3-360-Wii U-PC	5 noviembre
•Layton y el legado de los...	3DS	8 de noviembre
•El juego de Ender	Cine	8 de noviembre
•El último exorcismo 2	Cine	8 de noviembre
•XCOM Enemy Within	PS3-360-PC	12 noviembre
•Hora de aventuras	PS3-360-3DS	15 noviembre
•Bienvenidos al fin del...	Cine	15 de noviembre
•Watch Dogs	PS3-360-PC-Wii U	21 nov.
•Need for Speed Rivals	PS3-360-PC	21 noviembre
•Tearaway	Vita	22 de noviembre
•Young Justice: Legacy	Todas	22 de noviembre
•Los juegos del hambre	Cine	22 de noviembre
•Xbox One	Consola	22 de noviembre
•PlayStation 4	Consola	29 de noviembre
•LEGO Marvel S. Heroes	Todas	30 de noviembre

ESCAPARATE

LAS MEJORES PROPUESTAS PARA EL ESTILO DE VIDA DEL JUGÓN



PÁGINA 106

EL LANZAMIENTO DE RESACÓN 3 es uno de nuestros Blu Ray recomendados del mes, pero no el único: Trance, lo nuevo de Danny Boyle, Memorias de un Zombi Adolescente, la tercera temporada de The Walking Dead...

PÁGINA 104

TECNOLOGÍA

Desde fundas para Vita con los motivos de *PacMan*, a un móvil con cámara de 16 mpx o unos altavoces bluetooth con estética Mac, todo tipo de accesorios y gadgets tienen cabida en nuestra sección.

PÁGINA 111

LIBROS, BAZAR, MÚSICA Y MÁS...

Desde una camiseta con el CLÁSICO código de Konami a una reproducción de los "Jaeger" de Pacific Rim, pasando por una enciclopedia con todos los personajes de Capcom y mucho más.

EN ESTE NÚMERO...

Si los precios de las nuevas consolas os parecen demasiado caros, quizás podáis invertir los ahorrillos en alguna de las figuritas, películas, accesorios, libros, cómics o discos de nuestro completo rastrillo.

TECNOLOGÍA

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida.



El móvil de los fotógrafos

■ **Nombre:** Galaxy Z4 Zoom ■ **Compañía:** Samsung
■ **Sistema:** Android ■ **Precio:** Desde 479 €

Samsung ha llevado al siguiente nivel el concepto que estrenó con la Galaxy Camera. El S4 Zoom es un móvil en toda regla, que incorpora una cámara con zoom óptico 10x y 16 megapíxeles que da una calidad bastante buena. Seguramente para que el precio no se dispare, la surcoreana ha recortado algunas especificaciones con respecto de sus terminales de gama alta (dual-core a 1,5 Ghz, 1,5 GB de RAM, 8 GB de memoria interna, pantalla Samoled de 4,3 con resolución de 540 x 960, entre otras); en todo caso, el rendimiento del teléfono es bueno y la batería aguanta más de lo habitual en un smartphone. Tiene otras pegas, como que es algo incómodo de llevar debido a su grosor (15,4 mm), aunque a los aficionados a la fotografía les compensará. Nos ha gustado, pero es un producto tan de nicho que no es posible recomendárselo a todos los usuarios.
www.samsung.com/es

VALORACIÓN: ★★★☆



Llévate tu PS Vita de "wakaciones"

■ **Nombre:** Funda de viaje Pac-Man ■ **Compañía:** Ardistel
■ **Consola:** PS Vita ■ **Precio:** 14,95 €

Lo retro siempre tira mucho entre los jugadores talluditos. Y pocos personajes tienen tanta solera como Pac-Man, la mascota de Namco Bandai que hace apenas tres años sopló nada menos que 30 velas. Esta funda (variación de un modelo en colores rojo y azul 5 euros más barata) presenta un diseño basado en los habituales niveles del comecocos; y tampoco faltan los cuatro fantasmas a los que se enfrenta una vez tras otra. Es un estuche blando con cremallera, con interior acolchado y espacio para guardar hasta 5 tarjetas de juego. Incluye un bolsillo de malla interior para accesorios adicionales e incorpora correa de muñeca.
www.ardistel.com y **www.game.es**

VALORACIÓN: ★★☆☆



Saca la estrella que llevas en el Gamepad

■ **Nombre:** Micrófono ■ **Compañía:** Nintendo
■ **Consola:** Wii U ■ **Precio:** 24,95 €

Gracias a que lo lleva integrado, es posible utilizar el Gamepad de Wii U como micrófono en los juegos que lo permitan o lo exijan. Sin embargo, puede que los amantes de los karaokes no quieran andar con el voluminoso mando a cuestas en fiestas con amigos; por eso Nintendo ofrece la posibilidad de comprar este micrófono para su consola. El accesorio está bien, pero lo malo es que se vende por unidades sueltas, no por parejas. Tenedlo en cuenta para cuando salga *Wii Karaoke U*.
www.nintendo.es

VALORACIÓN: ★★☆☆



Así suena el diseño

■ **Nombre:** Z600 ■ **Compañía:** Logitech
■ **Conexión:** Bluetooth/USB ■ **Precio:** 155 €

Para su último juego de altavoces, Logitech ha trabajado especialmente en el diseño -inspirado por los Mac y los ultrabooks, ha comentado la propia marca- y la conexión inalámbrica. Es posible conectar por Bluetooth hasta tres dispositivos de forma simultánea (se puede pausar uno y reproducir otro, sin necesidad de volver a vincular) y ni siquiera hace falta que el equipo sea compatible, puesto que incluye un minireceptor USB para ordenadores. También existe la posibilidad de enchufarlo mediante cables -planos y que se pueden ocultar de no usarse- y tiene un cómodo sistema para controlar el volumen, con una rueda táctil en la parte superior. Un gran trabajo.
www.logitech.com/es-es

VALORACIÓN: ★★★★

NO LO PIERDAS DE VISTA

RATÓN NAGA

El renovado rey de los MMO

■ **Nombre:** Ratón Naga ■ **Compañía:** Razer
■ **Plataforma:** PC ■ **Precio:** 79,99 €

El Naga original, un ratón para MMO, fue lanzado al mercado en 2009 y su diseño es ya habitual en muchos modelos de diferentes marcas. Ahora, Razer lo ha mejorado. La parrilla pulgar de 12 botones del Razer Naga ha sido mejorada en tacto, velocidad y precisión con teclas mecánicas, que ahora tienen una forma más pronunciada. También es algo más grande y sus formas son más ergonómicas, por lo que la mano descansa mejor y es más cómodo de utilizar. Incluye una rueda de scroll con un sistema de inclinación que permite hacer clicks a izquierda y derecha, para ofrecer más opciones.
www.razer.com/es-es.

VALORACIÓN: ★★★★





El jugador móvil, al habla

■ **Nombre:** Freq M ■ **Compañía:** MadCatz
■ **Consola:** Consolas y móviles ■ **Precio:** 149,99 €

La gente de MadCatz se ha dado cuenta de que los dispositivos móviles cada vez cobran más importancia y ha decidido hacerle la competencia a marcas de referencia como Beats con equipos compactos, pensados para un uso diario en cualquier lugar. Eso sí, como siempre con los jugones en mente. Este completo equipo lo mismo vale para escuchar música por la calle por sus reducidas dimensiones, como para hablar por teléfono y mantener conversaciones con otros jugadores en línea gracias a su micrófono. Aísla muy bien de ruidos externos y ofrece un sonido contundente. Su acabado en metal, plástico y piel es magnífico; es plegable y viene con una bolsa de transporte.
www.madcatz.com/products/gamesmart

VALORACIÓN: ★★★★

ESTRENOS BLU-RAY / DVD

El mejor cine para disfrutar sin moverte de casa

R3sacón

- Género **Comedia**
- Protagonistas **Bradley Cooper, Ed Helms, Zach Galifianakis, Heather Graham y Mike Epps**
- Director **Todd Phillips**
- Precio **20,95 €**
- También en DVD **17,95 €**

ARGUMENTO: El final de la alocada trilogía de Todd Phillipis ya está aquí, tras las peripecias que vivimos en Resacón y Resacón 2: ¡ahora en Tailandia!. Alan pasa por una crisis tras la muerte de su padre y sus amigos le ayudarán a superar el bache, tratando de recluirlo en una institución mental. Sin embargo, este objetivo se verá truncado cuando son secuestrados por un mafioso que les encarga localizar a Mr. Cho, un personaje que cobra gran protagonismo en esta entrega. Tras hacer de las suyas durante un viaje de lo más agitado (jirafa incluida), el grupo de amigos regresa a Las Vegas, donde todo comenzó y como no podía ser de otra manera, donde debe finalizar.

EXTRAS BLU RAY: Sin información.

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★



Un amor entre dos mundos



- Género **Ciencia-ficción/ romance**
- Protagonistas **Jim Sturgess, Kirsten Dunst y Timothy Spall**
- Director **Juan Diego Solanas**
- Precio **21,95 €**
- También en DVD: **15,80 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★☆☆☆



ARGUMENTO: Eden y Adam se conocen desde la infancia, pero hay algo que los separa: viven en dos mundos totalmente opuestos y enfrentados entre sí, así que para estar juntos les tocará luchar no solo contra la estricta sociedad en la que viven, sino también contra la propia gravedad. Adam desafiará así a su destino poniéndolo todo patas arriba para lograr su objetivo: recuperar a Eden.

EXTRAS BLU RAY:
Cómo se hizo y tráiler.

Memorias de un zombi adolescente



- Género **Comedia/romance**
- Protagonistas **Nicholas Hoult, Teresa Palmer, John Malkovich, Rob Corddry y Analeigh Tipton**
- Director **Jonathan Levine**
- Precio **18,45 €**
- También en BluRay 3D **20,50 €**

ARGUMENTO: Un zombie adolescente da claros síntomas de estar harto de su vida como no-muerto y comienza a implicarse emocionalmente con la novia de una de sus víctimas, una humana con la que comparte más de lo que parece. Esta relación provoca cambios en su atormentada existencia y en la de su comunidad de colegas en proceso de putrefacción, que comienza a experimentar cierta "humanización". Con claros ecos de Romeo y Julieta, esta divertida comedia le da una vuelta de tuerca al género zombi.

EXTRAS BLU RAY: Escenas eliminadas con audiocomentario del guionista y director Jonathan Levine; Tomas falsas de gestos y gruñidos; Rob Coddry da consejos sobre cómo interpretar a un zombi y clips de vídeo sobre el maquillaje y la caracterización.

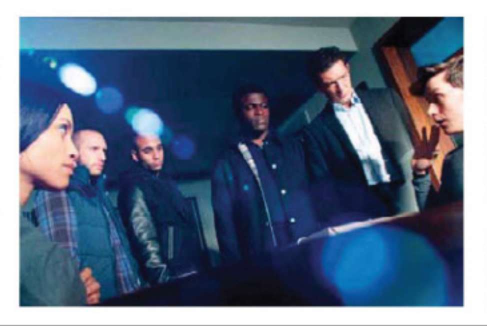
VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★★

Trance



- Género **Thriller/Acción**
- Protagonistas **James McAvoy, Vincent Cassel, Rosario Dawson, Tuppence Middleton y Danny Sapani.**
- Director **Danny Boyle**
- Precio BD **21,99 €**
- También en DVD **15,90 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: Simon se asocia con una banda para robar una obra de arte, pero, tras recibir un golpe en la cabeza, no recuerda dónde ha escondido el cuadro. Cuando la tortura física no es suficiente para arrancarle respuestas, la banda contrata a una hipnoterapeuta.

EXTRAS BLU RAY: Escenas eliminadas, Cómo se hizo, Clips de vídeo sobre hipnoterapia y el corto Eugene, de Spencer Susse".

The Walking Dead
Tercera Temporada



- Género **Drama/Zombis**
- Protagonista **Andrew Lincoln**
- Director **Todd Phillips**
- Precio **20,95 €**
- También en DVD **17,95 €**

VALORACIÓN:
SERIE ★★★★
EXTRAS ★★★☆



ARGUMENTO: Rick Grimes y su grupo de supervivientes deberán hacer frente en esta nueva temporada no solo a los muertos, sino también a un nuevo enemigo: los vivos. Por ello buscan un lugar seguro en el que refugiarse en medio de la desolación circundante. Entre los nuevos personajes encontramos al gobernador y a Michonne.

EXTRAS BLU RAY: Escenas eliminadas, Guía de personajes y fichas técnica y artística.



CINE

La actualidad de la pantalla grande

El blog

Por Raquel Hernández Luján (Colaboradora en HobbyConsolas.com)

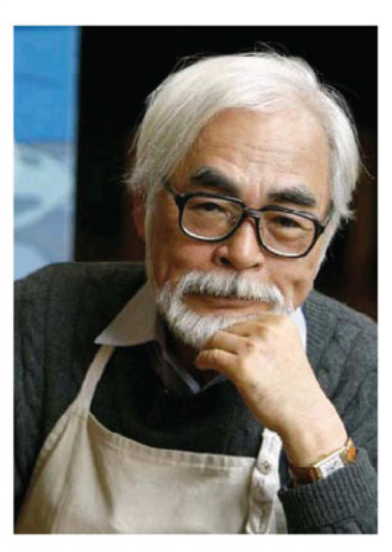
Miyazaki grabado en la retina

Setenta y dos años y más de cincuenta de ellos dedicados a su pasión: la creación de series de animación, cortometrajes, largos... La carrera del maestro comenzó en el año 61 en los estudios de animación Toei y posteriormente fue emigrando a otros de los que salieron auténticos clásicos infantiles imperecederos como Heidi, Marco o Lupin.

Hayao Miyazaki ha tocado todos los palos: animación, producción, guión y edición, pero sin duda uno de los grandes hitos en su carrera fue la fundación de los Estudios Ghibli en el año 1985 junto a Isao Takahata. Bajo este sello y siempre con su amor por la animación de calidad por bandera ha erigido monumentos audiovisuales como Nausicaä del Valle del Viento, Ponyo en el acantilado, Mi vecino Totoro o El castillo en el cielo.

Ha sido el presidente de Ghibli, Koji Hoshino, quien ha elegido la presentación de su última película en el Festival de Venecia para anunciar que se retira, aunque el maestro ya ha anunciado una rueda de prensa en la que explicará las razones que le llevan ahora, precisamente con el 25 aniversario de los estudios por delante, a abandonar.

Su última película es Kaze Tachinu (en inglés The Wind Rises) y se estrenó en Japón el 20 de julio, manteniéndose 7 semanas consecutivas en el top 10 de la taquilla. Y es que Ghibli es mucho más que un simple estudio de animación, es un símbolo del trabajo y la dedicación de quienes no se rinden y siguen trabajando de forma concienzuda para hacer llegar al público historias diferentes contadas de forma diferente. Aunque en España aún no hay fecha de estreno, Disney distribuirá la cinta en EE.UU, una buena noticia que podría ser contagiosa.



« PARA LOS FANS DE SU TRABAJO NO ES UN ADIÓS, SINO UN HASTA PRONTO: SUS PELÍCULAS NOS ACOMPAÑARÁN »

El legado de Miyazaki es mayor de lo que pensamos: no es un adiós, sino un hasta pronto, porque sus películas nos acompañarán siempre gracias a su belleza y a los mensajes positivos que contienen. Todo un canto al respeto a la naturaleza, a la asunción de la responsabilidad individual, al antibelicismo y a tantos otros valores con los que deseamos que crezcan nuestros hijos. Un legado, en suma, que no se extingue con el paso del tiempo.

Estreno



Gravity

■ Productora **Warner Bros.** ■ Estreno **4 octubre**

El mexicano Alfonso Cuarón regresa a nuestras pantallas 7 años después de dirigir la interesante Hijos de los hombres. Esta vez se adentra en el thriller de supervivencia con la historia de la doctora Ryan Stone (Sandra Bullock), una brillante ingeniera mecánica que en su primer viaje espacial vive la situación de pánico más extenuante rodada en los últimos tiempos: en un paseo espacial junto a Matt Kowalsky (George Clooney), pierden contacto con la Tierra y son engullidos por el espacio. Los tráiler dan buena cuenta de este momento desde distintos puntos de vista, mostrando tanto la visión subjetiva de los propios astronautas desde el interior de su escafandra, como dejando libre la cámara en larguísimos planos secuencia que gravitan en torno a la nave y a los protagonistas. Se trata de un estreno imprescindible para los amantes de la ciencia-ficción y de las cintas de terror espacial.

Taquilla

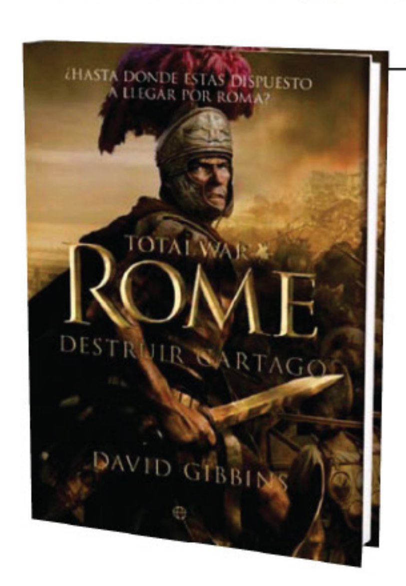
Datos del 22 al 24 de agosto en España		
1	El llanero solitario	1.450.000 €
2	Elysium	1.130.000 €
3	Aviones	590.000 €
4	Guerra Mundial Z	500.000 €
5	Los pitufos 2	440.000 €
6	Ahora me ves...	340.000 €
7	Pacific Rim	160.000 €
8	Juerga hasta el fin	150.000 €
9	Expediente Warren	130.000 €
10	Exorcismo en Georgia	110.000 €





LIBROS, CÓMICS Y MÚSICA

Aventuras para cuando quieras soltar el mando.



Total War Rome: destruir Cartago

David Gibbins firma esta novela histórica de 400 páginas inspirada en la franquicia *Total War*. La historia de Fabio Petronio Segundo, legionario del ejército romano, os permitirá conocer de cerca como eran las tácticas militares de la época, así como las intrigas políticas que envolvían a la capital del imperio. El complemento perfecto para el reciente *Total War Rome II*.

Publicado por: Esfera Libros
Precio: 19,90 €

Capcom 30th Anniversary Character Encyclopedia

Este auténtico tesoro reúne, a lo largo de 208 páginas, los mayores iconos surgidos de los 30 primeros años de vida de Capcom, a través de exhaustivas fichas que detallan la primera y última aparición de cada personaje, su armamento y habilidades, así como los juegos que han protagonizado. El libro desgrana todo tipo de anécdotas acerca de la creación de cada personaje, lo que le convierte en una joya indispensable para cualquier amante de los videojuegos. Está en inglés, pero merece la pena desempolvar el diccionario.

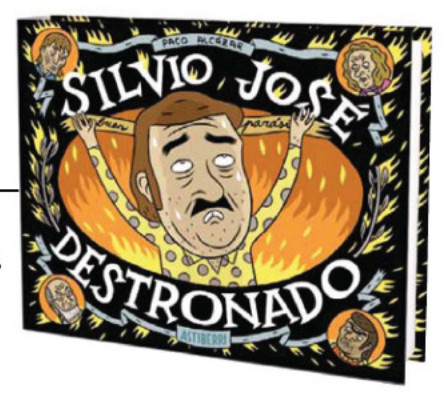
Publicado por: Bradygames
Precio: 13,68 € (www.amazon.co.uk)



Banda sonora de Lost Planet 3

Tras trabajar en títulos del calibre de *Mass Effect 1 & 2*, *COD: Black Ops II*, *Myst* o *Splinter Cell*, Jack Wall firma la banda sonora de la última producción de Capcom. Son 37 cortes divididos en dos partes: Score (la música ambiental que suena en los momentos más épicos o terroríficos) y Alien Country Music (los temas ficticios que Peyton escucha desde la cabina del meca Gertie).

Editado por: Lost In Sound Records
Precio: 11,99 €



Silvio José, Destronado

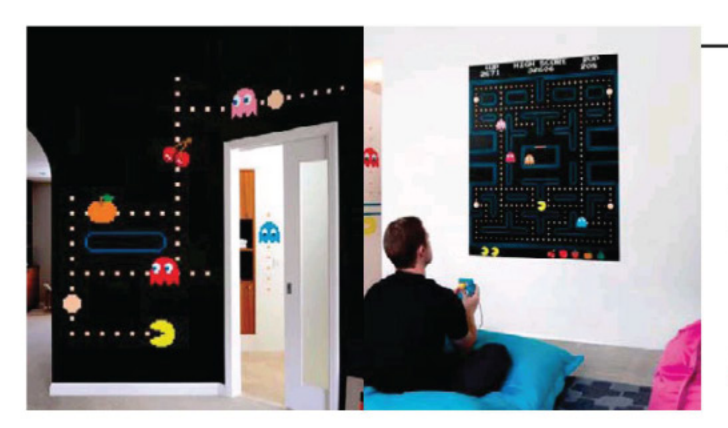
Mezquino, vago y obsesionado con los videojuegos de la 2ª Guerra Mundial (y las salchichas Chisparritas), Silvio José Pereda lleva ocho años arrancando carcajadas a los lectores de El Jueves, gracias al cáustico sentido del humor de su autor, Paco Alcázar. Este tercer volumen nos narra las desventuras de este cuarentón cuando su padre, harto de vivir bajo su tiranía, decide ponerle de patitas en la calle.

Publicado por: www.astiberri.com
Precio: 18 €



BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.



Recrea en tu salón uno de los iconos de los años 80

Transforma tu pared en una partida de *Pac-Man* con estos vinilos oficiales, disponibles en tres modelos. Pac-Man Maze (46 €) se compone de dos vinilos negros que recrean el laberinto del comecocos, sobre los que iremos poniendo a placer los vinilos de Pac-Man, los fantasmas, los dots y los bonus del clásico de Namco. Pac-Man Border (30 €) se compone de 3 piezas, que crean un enorme laberinto horizontal. Por su parte, los más osados tienen el set Pac-Man Ghost (35 €), con vinilos gigantes que logran un efecto de lo más espectacular.

Más información en:
www.whatisblik.com
Precio: desde 30 €

Con este Jaeger, no habrá Kaiju que te tosa

Si hay una película que merece tener una línea de muñecos, esa es Pacific Rim. Entre los productos que ha lanzado NECA alrededor del film de Guillermo del Toro, el más espectacular es esta figura de 45 centímetros de altura, que recrea con todo detalle al bruto mecánico de EE.UU., Gipsy Danger. Todos habríamos preferido al ruso Cherno Alpha, pero ningún coleccionista podrá resistirse al impresionante acabado de esta figura de PVC, que incorpora luz en el pecho y puntos de articulación en cuello, hombros, codos, cadera y rodillas. Entre las armas que incluye está, como no, la espada.

Más información en:
www.vistoenpantalla.com
Precio: 89,95 €

Una forma diferente de jugar a los marcianitos

Cuando ya creíamos que el Jenga de Donkey Kong era la máxima chifladura en cuanto a fusionar iconos de nuestra niñez, USAopoky nos sorprende con un nuevo giro: adaptar el popular juego de los bloques de madera al universo de *Space Invaders*. Podremos elegir entre las reglas del Jenga de toda la vida o unas nuevas, inspiradas en el emblemático matamarcianos de Taito. Este set para coleccionistas contiene 54 piezas de madera, todo un tesoro para coleccionistas.

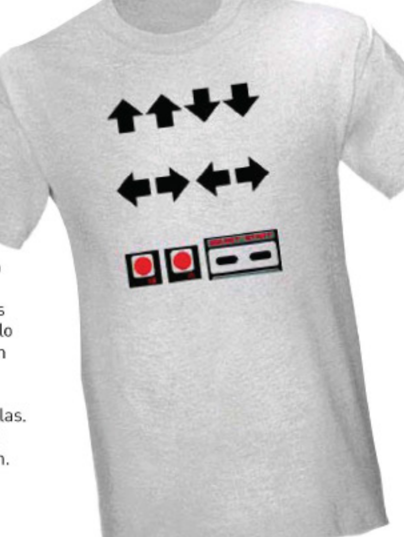
Más información en:
www.thinkgeek.com
Precio: 23 €



Un código imposible de olvidar

¿Quién no recuerda el inolvidable "código Konami"? Presente en un montón de clásicos de NES y en uno de los gags más celebrados de Rompe Ralph (por citar sólo un ejemplo), esta legendaria combinación de botones ha inspirado esta simpática camiseta, que podréis encontrar en tres colores distintos y un amplio rango de tallas. Desde la S hasta la XXXL. La próxima vez que salgáis de copas causaréis sensación.

Más información en: www.cafepress.co.uk
Precio: 18 €



SI QUIERES MONTAR UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS O QUIERES AMPLIAR TU CATÁLOGO DE PRODUCTOS, PONTE EN CONTACTO CON NOSOTROS ENVIÁNDONOS UN E-MAIL A franquicias@gameshop.es Y TE ASESORAREMOS EN TODO EL PROCESO



SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

Wii U NOVEDADES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

















consulta ediciones especiales

NINTENDO 3DS NOVEDADES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

















XBOX ONE RESERVAS Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

NOVIEMBRE 2013

XBOX ONE DAY ONE EDITION

INCLUYE FIFA 14

496,95€





RESERVA TU NUEVA XBOX ONE EN TU TIENDA GameSHOP HABITUAL O EN NUESTRA WEB WWW.GAMESHOP.ES Y CONSIGUE LA EXCLUSIVA EDICIÓN DAY ONE

MÁS INFORMACIÓN EN WWW.GAMESHOP.ES O EN TU TIENDA GameSHOP HABITUAL





















consulta ediciones especiales

XBOX 360 NOVEDADES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS






























consulta ediciones especiales

PRECIOS VÁLIDOS HASTA PUBLICACIÓN PRÓXIMO NÚMERO · TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. · PRECIOS EXCLUSIVOS PARA PEDIDOS TELEFÓNICOS Y VENTA ONLINE, PROMOCIONES EXCLUSIVAS WEB, VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS

BATMAN ARKHAM ORIGINS

VUELVE EL MURCIÉLAGO

Arkham nos espera para jugar la aventura que cierra la trilogía de Batman. ¿Os apuntáis?

A LA VENTA EL 7 DE OCTUBRE

Probamos ASSASSIN'S CREED IV para PS4

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

STAFF

DIRECTOR
Javier Abad
DIRECTOR DE ARTE
Abel Vaquero
REDACTOR JEFE
Alberto Lloret
REDACTOR JEFE WEB
David Martínez
JEFE DE SECCIÓN
Daniel Quesada
JEFA DE MAQUETACIÓN
Laura García Huertos

HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO
Borja Abadíe, Rafael Aznar, Laura Gómez, Roberto Ganskopf, Thais Valdivia, Juan Carlos Ramírez, Javier Gamboa, Carlos Hergueta, Raquel Hernández, Bruno Sol

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTOR GENERAL
Manuel del Campo
DIRECTOR DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS
Javier Abad
DIRECTORA FINANCIERA Y DESARROLLO DE NEGOCIO
Úrsula Soto
DIRECTORA DE OPERACIONES
Virginia Cabezón
DIRECTOR DE DESARROLLO DIGITAL
Miguel Castillo
MARKETING
Marina Roch
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL
Javier Matallana
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES
Jessica Jaime
EQUIPO COMERCIAL
Mónica Marín, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Calvo

C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37

Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotocobrhi Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain

Publicación controlada por 






grand
theft
auto
V
FIVE
™


HOBBY
CONSOLAS
PORTOLA DRIVE
BUGSTARS
grand theft auto
V
FIVE
R

Grand Theft Auto V

FIVE



17 DE SEPTIEMBRE





